La revista de ECC

septiembre 2019

por solo 50 céntimos

cómics

¡Avance exclusivo del siguiente gran evento de DC Comics! ¡Una historia inédita de Brian Michael Bendis y Alex Maleev que no podrás leer en ningún otro lugar!

El año del villano empieza con el ascenso de Leviatán.

Las estrellas **Brian Azzarello** y **Greg Capullo** presentan ***Hueco***, una aventura inédita de la Cosa del Pantano.

¡Viajamos al espacio con Green Lantern Saga y **Geoff Johns**! ¡Descubre el lado cósmico del Universo DC y el origen de sus aventuras!

DESCUBRE LOS TÍTULOS DE ECC PARA OCTUBRE

BATMAN: ESPECIAL DETECTIVE COMICS 1.000, DETECTIVE COMICS: 80 AÑOS DE BATMAN, BATMAN: CONDENADO NÚM. 3, BATMAN: CABALLERO BLANCO, KID ETERNITY, SUPERGIRL: PRIMERA TEMPORADA - LOS ASESINOS DE KRYPTON, INDIGNO DE SER HUMANO NÚM. 1.

978-84-17908-83-6

REVISTA DC / 8,95 € / 48 PÁGS. / SEPTIEMBRE 2019

¿Qué tendrá la oscuridad del espacio profundo que nos causa tanta fascinación? A fuerza de disfrutar durante años de películas, libros y series de TV que enfrentan a la humanidad a lo desconocido del universo, nos hemos acostumbrado a ver todo tipo de historias que tienen lugar a años luz de nuestro planeta. En el mundo del cómic, en el Universo DC, también encontramos historias de este corte. La etapa moderna más conocida, punto álgido de la sección cósmica de nuestro Multiverso favorito, llena de épica y acción, es la del guionista **Geoff Johns** en ***Green Lantern***. ¡Una etapa que ahora recuperamos en el proyecto Green Lantern Saga! Se trata de un material muy demandado por los aficionados, deseosos de descubrir o redescubrir el trabajo de Johns al frente de las aventuras de Hal Jordan. Algo tan especial merece una presentación a la altura y, más allá de los diferentes avances que hemos realizado en comunicados vía web y redes sociales, en este número os damos todas las claves de Green Lantern Saga, con atención al tomo que abre la colección: ***Green Lantern: Renacimiento***.

De todas formas, aunque sea por un rato, debemos poner los pies en la tierra. Lo hacemos primero con un avance exclusivo de ***El año del villano***, la siguiente gran saga de DC Comics. ***El año del villano***, orquestada por **Scott Snyder**, estará formada por diferentes arcos argumentales, miniseries independientes y especiales, que llegarán poco a poco a nuestro país. Una de las miniseries más destacadas será ***Leviatán***, surgida del ***Superman*** de **Brian Michael Bendis**. ¡Los tentáculos de Leviatán llegan a todas partes, como pronto podrán comprobar Green Arrow y Batgirl!

Por otro lado, las estrellas **Brian Azzarello** (***Batman: Condenado***) y **Greg Capullo** (***Batman***) nos ofrecen un cómic exclusivo de La Cosa del Pantano. ***Hueco***, que así se titula, es la primera historia nacida a raíz de la colaboración entre DC Comics y la cadena estadounidense de grandes almacenes Walmart que llega a nuestro catálogo. ¡Y os aseguramos que traeremos muchas más en los siguientes meses! Además, hablamos del drama criminal ***The Kitchen*** y de su adaptación cinematográfica, *La Cocina del Infierno*, protagonizada por **Elisabeth Moss** (*El cuento de la criada*) y **Melissa McCarthy** (*¿Podrás perdonarme algún día?*).

El tercer cómic del mes está centrado en el maestro del terror japonés, **Junji Ito**. Por primera vez en ***ECC Cómics*** nos adentramos en el catálogo manga de ECC, de la mano de uno de sus autores más representativos, un auténtico fenómeno editorial. Además de un texto dedicado a repasar la trayectoria de Ito *sensei*, os presentamos, adjunto a la revista, un avance exclusivo de su siguiente obra, ***Indigno de ser humano***, que publicaremos próximamente.

Bruno Lorenzo
Prensa y comunicación

Imagen de *Green Lantern: Renacimiento* vol. 1
Dibujo de **Ethan Van Sciver**

EL ESPACIO... LA ÚLTIMA FRONTERA

"En el día más brillante, en la noche más oscura, ¡ningún mal podrá escapar de mi vigía! Que aquellos que adoran el poder del mal teman mi poder... ¡el poder de Green Lantern!" Ya conoces el juramento. Ya conoces a Hal, John, Guy, Kyle, Kilowog y compañía. Puede que hasta conozcas a todos sus grandes enemigos, como Sinestro. Pero ¿conoces las historias que han convertido a Green Lantern en un icono? ¡Green Lantern Saga llega para trasladarte a los rincones más impactantes del Universo DC!

de **Bruno Lorenzo**

La colección Green Lantern Saga nace con el propósito de abarcar la legendaria etapa que trajo de vuelta a Hal Jordan y tal vez le llevó a la cima de su trayectoria, la etapa liderada por el guionista **Geoff Johns** (***Universo DC: Renacimiento***), que arrancó en 2004 con la serie limitada ***Green Lantern: Renacimiento***. Además de toda la etapa de Johns, Green Lantern Saga recopilará material nunca antes editado en tapa dura en nuestro país, inédito en el catálogo de ECC, como la serie paralela ***Green Lantern Corps***, orquestada por **Dave Gibbons** (***Watchmen***) y **Peter Tomasi** (***Superman***). La colección abarcará sagas imprescindibles como ***La guerra de los Sinestro Corps***, ***La noche más oscura*** o ***La guerra de los Green Lanterns***, para a continuación dar el salto al ***Renacimiento*** del Universo DC. El objetivo es que más adelante Green Lantern Saga incluya tanto la etapa de **Robert Venditti** (***Hawkman***) como la actual estancia de **Grant Morrison** (***Los invisibles***) en la colección mensual del Gladiador Esmeralda.

Green Lantern Saga sigue el espíritu de otro proyecto de éxito, Batman Saga, con un diseño común y la cronología moderna de Green Lantern dividida en bloques que hacen referencia a grandes historias o grandes eventos. El primer tomo, ***Green Lantern vol. 1: Renacimiento***, que contiene ***Green Lantern: Rebirth*** núms. 1-6 USA, ***Wizard X*** USA (extracto de ***Green Lantern: Rebirth***) y ***Green Lantern Secret Files and Origins*** USA, está disponible desde el 09/07/2019. El segundo tomo, ***Green Lantern vol. 2: Sin miedo*** (***Green Lantern*** núms. 1-6 USA), estará a la venta en septiembre de 2019 (comunicado de novedades de octubre de 2019), manteniendo así una periodicidad bimestral.

ARQUITECTO JOHNS

Si hablamos del Green Lantern moderno, hablamos de Geoff Johns. Si bien es cierto que no es el único profesional que ha escrito las aventuras del personaje en estas dos décadas, es sin duda el gran culpable de su actual estatus de estrella. ¡Pero la trayectoria de este creador abarca muchísimas más facetas!

Geoffrey "Geoff" Johns nació en Detroit, Míchigan, Estados Unidos, en 1973. Estamos ante uno de los máximos exponentes de la generación de creadores transmedia, que han participado en historias de primer nivel en cómics, cine, televisión o videojuegos. Como suele ser habitual en estos casos, todo empezó en la infancia, con Johns y su hermano descubriendo los tebeos en una vieja caja escondida en la casa de sus abuelos. Poco a poco, Johns se internó en el mundo del cómic, como fan, pero también como profesional, cursando estudios de escritura creativa y graduándose en la Universidad Estatal de Míchigan en 1995. De ahí dio el salto a Los Ángeles, ciudad del entretenimiento por excelencia, donde entró en contacto con **Richard Donner**, director de *Superman: The Movie* (1978) o de la saga *Arma letal*. Donner se convirtió en el mentor de Johns. En mitad de un viaje de trabajo, por casualidad, Johns se reencontró con los personajes de su infancia y con la editorial que les daba forma. En DC Comics, abiertos a nuevas ideas, reactivaron su interés por las viñetas. El resultado fue ***Stars and S.T.R.I.P.E.***, título revelación de 1999, que llamó la atención de **David S. Goyer**. El que a la postre sería el guionista de la trilogía cinematográfica del Caballero Oscuro (2005-2012) ofreció a Johns la posibilidad de formar parte del equipo creativo de ***JSA*** (***JSA de Johns***), junto a otro nombre ilustre, **James Robinson** (***Starman***). Otra prueba de fuego vino poco después, al recoger el testigo de **Mark Waid** (***Kingdom Come***) como guionista titular de ***Flash***. La etapa de Johns en Flash, centrada en Wally West y en dar una voz propia a Central City, ha sido reeditada recientemente por ECC (***Flash de Geoff Johns***). A las puertas del nuevo siglo, no lo podemos pasar por alto, Johns vivió una breve etapa en Marvel Comics, escribiendo *Los Vengadores* (muy alejados de su popularidad actual) y una serie limitada centrada en Visión.

Entre 2004 y 2007, de regreso a DC, Johns no solo se encargó de recuperar a Hawkman, a los Jóvenes Titanes o a Hal Jordan (en este último caso, a través de las historias que veremos en Green Lantern Saga). ***Crisis Infinita*** fue el primer gran evento que capitaneó. Y no era un evento cualquiera. Como gran conocedor del pasado del Universo DC, Johns abordó la secuela directa de ***Crisis en Tierras Infinitas*** como un auténtico artesano del cómic de superhéroes, dejando todo encauzado para el regreso del Multiverso DC. En la serie semanal ***52***, junto a otros guionistas como **Grant Morrison**, **Greg Rucka** (***Wonder Woman***) o Mark Waid, exploró un mundo sin Batman, Superman ni Wonder Woman, otorgando protagonismo a héroes que habían ocupado hasta la fecha un rol secundario. Booster Gold fue uno de esos héroes, que

Imagen de ***Green Lantern: Renacimiento* vol. 1**
Dibujo de **Ethan Van Sciver**

Johns se encargaría de relanzar en 2008. En los dos años posteriores, puso su granito de arena en el evento ***Crisis Final***, a través de un *one-shot* y de la serie limitada ***Crisis Final: La legión de tres mundos***, dibujada por **George Pérez** (***Nuevos Titanes***). En cuanto a ***Flash: Renacimiento***, repitió la fórmula de éxito de ***Green Lantern: Renacimiento***, devolviendo a Barry Allen a la vida y estableciendo las bases de historias del Velocista Escarlata que llegan hasta nuestros días.

Mención aparte merecen sus colaboraciones con **Gary Frank.** Johns / Frank forman un equipo creativo que, para muchos lectores y especialistas, define el espíritu de la DC del siglo XXI: una acertada mezcla entre tradición y modernidad, respetando al lector de siempre, con el espectáculo por bandera. Gracias a ellos, hemos podido disfrutar de la reinvención de Billy Batson (***¡Shazam!***), de una extensa etapa en ***Action Comics***, con ecos de las películas de Donner (***Superman y la Legión de Superhéroes***, ***Superman: Brainiac***, ***Superman: Último hijo***), de una versión alternativa de Batman (***Batman: Tierra uno*** y su secuela), e incluso del choque de trenes más esperado de todos los tiempos: el encuentro entre los personajes del Universo DC y los protagonistas de ***Watchmen*** (***El reloj del Juicio Final***). Otro de los artistas "fetiche" de Johns ha sido el brasileño **Ivan Reis** (***Superman***), al que veremos muy a menudo en Green Lantern Saga. A su lado, Reis se convirtió en uno de los dibujantes de referencia en la industria del cómic de superhéroes. Ambos se atrevieron también a renovar al mismísimo Aquaman, cuando parecía condenado al olvido y la eterna mofa, en una etapa que ha servido de inspiración para la película individual del Rey de los Mares (***Aquaman: La fosa***, ***Aquaman: Los otros*** y ***Aquaman: La muerte de un rey***).

En 2011, Johns fue la "mano ejecutora" de uno de los planes más ambiciosos de la historia del cómic *mainstream*: el reinicio del Universo DC y el nacimiento del nuevo Universo DC. En la serie limitada ***Flashpoint***, que ECC está recuperando en formato XP, Johns y **Andy Kubert** (***Batman: Batman e hijo***) dieron el salto a una nueva continuidad, aplicando numerosos cambios argumentales y estéticos. Junto a **Jim Lee** (***Batman: Silencio***), Johns asumió el puesto de escritor de la serie bandera de la nueva etapa, ***Liga de la Justicia***, generando *crossovers* como ***El trono de Atlantis***, ***La guerra de la Trinidad*** o ***Maldad eterna***. Un año después de abandonar ***Green Lantern***, en 2014, se anunciaba a bombo y platillo su llegada a ***Superman***. En la cabecera del Hombre de Acero, que trataba de encontrar su propia personalidad dentro del nuevo Universo DC, trabajó mano a mano con otra leyenda de las viñetas, **John Romita Jr.** (*The Amazing Spider-Man*), en el que sería el primer trabajo del dibujante para DC, tras toda una vida asociado a la casa Marvel. En ***Superman*** sembró las primeras semillas de la gran trama río que ha articulado el Universo DC en los últimos años, que el propio Johns se encargó de presentar en el especial ***Universo DC: Renacimiento***, el último cómic que escribió como presidente y jefe de la Oficina Creativa de la editorial, puesto en el que llevaba desde 2016. Tras abandonar los cargos ejecutivos, Geoff Johns sigue trabajando con sus personajes favoritos a través de

una plataforma personal llamada Mad Ghost Productions. Ha participado en una historia corta para ***Superman: Especial Action Comics 1.000***, y escribe en estos momentos ***El reloj del Juicio Final*** y la serie regular ***¡Shazam!***, ya disponibles en España. Además, prepara ***Batman: Three Jokers*** y ***Batman: Tierra uno*** vol. 3, trabajando mano a mano con **Jason Fabok** (***Liga de la Justicia: La guerra de Darkseid***) y Gary Frank. En cuanto al mundo del cine, ha participado en el desarrollo de *Wonder Woman* (**Patty Jenkins**, 2017), *Liga de la Justicia* (**Zack Snyder**, 2017), *Aquaman* (**James Wan**, 2018), *¡Shazam!* (**David F. Sandberg**, 2019) y *Wonder Woman 1984* (**Patty Jenkins**, 2020), en un rol creativo de consultor / guionista / productor similar al que ha ocupado en series de éxito como *The Flash*, *Titans* o *Doom Patrol*. Próximamente lo veremos en los créditos de *Batwoman* y *Stargirl*, mientras sigue enfrascado en la construcción de la nueva adaptación cinematográfica de Green Lantern, *Green Lantern Corps*.

GREEN LANTERN: RENACIMIENTO (SIN *SPOILERS*)

> ***Renacimiento:***
> *1. m. Acción de renacer.*
> *2. m. Movimiento artístico europeo, que comienza a mediados del siglo XV, caracterizado por un vivo entusiasmo por el estudio de la Antigüedad clásica griega y latina.*
> *3. m. Época en que se desarrolla el Renacimiento.*

Cuando leáis estas líneas, estará a la venta en vuestra tienda especializada favorita el primer tomo de la colección, ***Green Lantern: Renacimiento***, que, como os explicamos en la introducción, incluye la serie limitada homónima de seis números, publicada en Estados Unidos entre 2004 y 2005, dibujada por **Ethan Van Sciver** (***Superman / Batman***). Es importante aclarar aquí que, a pesar de su título, no se trata de una historia relacionada con la iniciativa ***Renacimiento***, la misma que que en 2016 revitalizó (¡y de qué manera!) el Universo DC. Estamos ante una historia muy anterior a esa época. Sin embargo, sí existen puntos en común entre ambos proyectos, y a la definición básica que nos ofrece la RAE nos remitimos. Como ocurrió con todo el plantel del UDC en 2016, en 2004 Green Lantern necesitaba "renacer" de sus cenizas, un *back to the basics* que, en palabras de Johns, tenía como objetivo "conseguir que Hal Jordan sea reconocido como Green Lantern (...) Su viaje no será de redención o culpa, sino de reconstrucción. Reconstruir la vida de Hal, reconstruir Coast City, reconstruir el Cuerpo, reconstruir a un héroe".

Para entender todo esto, tenemos que ponernos en contexto. En 2004, Hal Jordan todavía estaba atrapado en las consecuencias de lo ocurrido una década antes en los cómics recopilados en el volumen ***La muerte de Green Lantern***, que es a su vez consecuencia de ***La muerte de Superman*** y ***El regreso de Superman***. Todo empieza con el caudillo alienígena Mongul y un despiadado ataque a la ciudad natal de Jordan, Coast City. El resultado fue la destrucción hasta los cimientos de la urbe y el asesinato de millones de personas. Jordan, que no estaba en la Tierra cuando tuvo lugar el ataque, entró entonces en una espiral de autodestrucción, e incluso llegó a emplear el anillo de poder para recrear Coast City y a sus habitantes. El uso extremo del anillo, para un beneficio personal, alertó a los Guardianes del Universo, los líderes de los Green Lantern Corps, que sometieron a Jordan a juicio. Desquiciado por la concatenación de crisis, Green Lantern cruzó la última línea, asesinando a los Guardianes (salvo a Ganthet), a aliados como Kilowog y a enemigos como Sinestro.

Imagen de ***Green Lantern: Renacimiento*** vol. 1
Dibujo de **Ethan Van Sciver**

Portada de ***Green Lantern: Renacimiento*** **vol. 1**
Dibujo de **Carlos Pacheco**

El proceso convirtió a Hal en un auténtico villano, asumiendo la identidad de Parallax. La historia de Hal y de los Green Lanterns podría haber terminado ahí, de forma trágica. Pero el destino tenía guardadas algunas sorpresas. La redención de Hal empezó en las páginas de dos de los *crossovers* más reconocibles de los noventa, ***Hora Cero: Crisis temporal*** y ***La noche final***, que dejaron a Jordan transformado por sorpresa en otro ser de (casi) infinito poder, el Espectro. Fue Geoff Johns el que lo presentó por primera vez bajo este aspecto, en ***Grandes autores de Liga de la Justicia: Geoff Johns - El día del juicio***, colocando la primera piedra de su íntima relación con el personaje. Para Johns, "Parallax no es Hal Jordan y nunca lo fue (...) El Espectro creía que su poder, combinado con la fuerza de voluntad de Hal, podría destruir a Parallax. Aquí es donde empieza nuestra historia: el Espectro no solo ha fracasado en su intento de aniquilar a Parallax, sino que la fuerza de Parallax está empezando a corromper el poder del Espectro".

Así pues, uno de los temas fundamentales de ***Green Lantern: Renacimiento*** es construir la absolución de Hal a ojos del resto de héroes del Universo DC. "Si Hal Jordan hubiera matado a una persona, quizás tendría la posibilidad de redimirse. Como Parallax, mató a docenas. Necesitamos absolverle de ello. Puede que tenga ese potencial en su interior, y fue eso lo que se aprovechó, pero no puede ser considerado responsable de esas acciones", comentaba Johns en la propuesta original de la miniserie. Uno de esos asesinados fue Sinestro. O, al menos, sin entrar en detalles, eso es lo que nos querían hacer creer, ampliando el Renacimiento de Green Lantern a todos los aspectos de la franquicia. "Sinestro se convertirá en uno de los villanos principales del Universo DC. Es un anarquista intergaláctico, dispuesto a derrocar a cualquier tipo de autoridad. Según él, nadie tiene el derecho de decir a los demás cómo vivir su vida... excepto él. Y el Cuerpo de Green Lanterns representa esa opresión."

En lo que respecta a los secundarios que desfilan por ***Green Lantern: Renacimiento***, es muy curioso ver la situación en la que algunos de ellos estaban hace más de una

década. El caso más extremo es el de Guy Gardner, al que vemos en las primeras páginas como Guerrero, muy alejado del estilo dicharachero y provocador de etapas previas como ***JLI de Keith Giffen, J.M. DeMatteis y Kevin Maguire***. La transformación paulatina de Guy en Guerrero fue una de las consecuencias que nos dejó la desaparición de los Corps tras la caída en desgracia de Hal en los noventa. Otra de las consecuencias fue el debut de Kyle Rayner, al que vemos en ***Green Lantern: Renacimiento*** como "la única persona que ha descubierto la verdad detrás de Parallax (...) Kyle será una pieza clave a la hora de limpiar el nombre de Hal". El joven Kyle se convirtió en el último Green Lantern y en el portador único del anillo de poder tras ***La muerte de Green Lantern***, bajo la protección de Ganthet. No nos podemos olvidar aquí del otro Lantern de la Tierra, John Stewart, que forma parte de la Liga de la Justicia durante en la época de ***Green Lantern: Renacimiento***, en sustitución de Kyle, ni tampoco de Carol Ferris, interés amoroso de Hal durante décadas, que tiene un papel clave en el restablecimiento de la faceta más humana y cotidiana del héroe.

Johns continuaría explorando la mitología de Green Lantern a lo largo de toda su etapa, llegando a reformular el origen de Green Lantern en un arco argumental titulado, apropiadamente, ***Origen secreto***, que, como imagináis, también veremos en Green Lantern Saga. En este sentido, aunque ha sido criticado por ello por un sector del *fandom*, uno de sus aciertos fue el de profundizar y utilizar de manera natural el trabajo realizado por el mismísimo **Alan Moore** en la década de los ochenta. El guionista de ***Watchmen*** y ***V de vendetta*** escribió en sendos *Annuals* de ***Tales of the Green Lantern Corps*** unos relatos cortos que inspiraron de manera profunda la labor de Johns. En ellos asistimos a la primera aparición de personajes y escenarios que hoy en día son imprescindibles, véase Mogo, véase el planeta Ysmault, o, sobre todo, véase la mención a la "misteriosa" (por entonces) profecía de la noche más oscura. Sin saberlo, Moore estaba colaborando para elevar a Green Lantern al Olimpo de los superhéroes. Si os interesan otras aventuras clásicas de Green Lantern y profundizar en su evolución, aprovechamos para recomendaros ***All American Comics (1940-2015): 75 años de Green Lantern*** y, sobre todo, ***Green Lantern / Green Arrow*** y ***Green Lantern: Sector 2.814***, pergeñados por cuatro maestros:

Imagen de ***Green Lantern: Renacimiento*** vol. 1
Dibujo de **Ethan Van Sciver**

Portada de ***Green Lantern: Renacimiento*** **vol. 1**
Dibujo de **Ethan Van Sciver**

Dennis O'Neil (***Superman contra Muhammad Alí***), **Len Wein** (***La Cosa del Pantano: Génesis oscura***), **Neal Adams** (***Grandes autores de Batman: Neal Adams - Valiente y audaz***) y **Dave Gibbons**, dibujante de ***Watchmen***. Elementos de todos estos títulos aparecen de una manera u otra en ***Green Lantern: Renacimiento***.

BLOCKBUSTER CÓSMICO

Otra de las particularidades de la etapa de Geoff Johns y, por tanto, de Green Lantern Saga, fue la integración en las tramas de eventos que se publicaron en la serie regular ***Green Lantern*** (y derivados) o de manera independiente, en series limitadas que también se podían leer por separado. Estos *blockbuster* cósmicos, como los hemos dado en llamar, cargados de acción, de sorpresas y de nuevos conceptos, marcan el desarrollo del trabajo de Johns, sirviendo además como puntos de enganche para nuevos lectores.

Si bien a lo largo de la historia del cómic de superhéroes, en especial desde la década de los ochenta, hemos asistido al paso de un buen número de *crossovers*, autores como Johns o como **Mark Millar** y **Brian Michael Bendis** para Marvel supieron encontrar el camino correcto para este tipo de eventos en el siglo XXI, creando argumentos que incluso hoy en día serían complicados de adaptar a otros medios por su nivel de espectacularidad y por el entramado argumental que requieren, al abarcar sucesos del pasado y del presente de uno o varios héroes o grupos. Es algo prácticamente imposible de transponer en una única pelícu-

la o en una serie de TV, sin eliminar de paso muchas de sus peculiaridades. En Green Lantern Saga los lectores encontrarán algunos de estos eventos, que pasamos a repasar en las siguientes líneas.

La guerra de los Sinestro Corps: Sinestro era considerado el mejor Green Lantern de todos... hasta que llegó Hal Jordan. Entonces se descubrió que en su mundo, Korugar, Sinestro era un tirano. Quedó despojado de su anillo de poder y exiliado al universo de antimateria. Sin embargo, allí obtuvo una energía mucho más afín a él, y formó un nuevo cuerpo galáctico: los Sinestro Corps. ¿Qué luz prevalecerá en el conflicto, la verde de la voluntad o la amarilla del miedo... si es que vence alguna? ***La guerra de los Sinestro Corps***, que veremos en 2020 en Green Lantern Saga, fue el primer gran evento de la etapa de Johns, y catapultó la serie a lo más alto de las listas de ventas norteamericanas. Asimismo, sirvió como continuación natural de ***Crisis Infinita***. ECC publicará en Green Lantern Saga la edición más completa de ***La guerra de los Sinestro Corps*** hasta la fecha, repartida en varios volúmenes: preludios, cruces con ***Green Lantern Corps*** y el núcleo con todos los capítulos ordenados, incluyendo ***Tales of the Sinestro Corps***.

La noche más oscura: Tras los sucesos de ***Flash: Renacimiento***, Barry Allen, Flash, uno de los mejores amigos de Green Lantern, ha vuelto al mundo de los vivos para averiguar que muchos de sus antiguos compañeros han fallecido... pero solo es cuestión de tiempo que regresen. Y es que Mano Negra, uno de los peores enemigos de Hal Jordan, se ha convertido en el adalid de una fuerza siniestra y desconocida que, por medio de unos anillos negros, está levantando a los muertos de sus tumbas para convertirlos en una de las amenazas más peligrosas que el universo haya conocido: ¡los Black Lanterns! Como muchos ya sabéis, ECC está recuperando ***La noche más oscura*** en la flamante línea XP, con una primera edición con portada, contraportada y lomo con tinta fosforescente, que brilla en la oscuridad. La gran diferencia respecto a la edición que publicaremos en Green Lantern Saga radica en que la XP es una edición extensiva, con todos los cruces, especiales y series limitadas relacionadas, ordenados cronológicamente, mientras que en Green Lantern Saga nos ceñiremos al núcleo de ***La noche más oscura***: la serie limitada principal y sus cruces con ***Green Lantern*** / ***Green Lantern Corps***. Dos ediciones diferentes, dos opciones para disfrutar de un título imprescindible.

Imagen de ***Green Lantern: Renacimiento*** vol. 1
Dibujo de **Ethan Van Sciver**

La guerra de los Green Lanterns: El último gran evento antes de ***Flashpoint*** y del nacimiento del nuevo Universo DC, que ECC recogerá en Green Lantern Saga en un único tomo. Cuando un antiguo enemigo de los Corps obtiene el control de los Guardianes y de todos y cada uno de los portadores de los anillos, Hal Jordan, John Stewart, Kyle Rayner y Guy Gardner se verán obligados a enfrentarse al Cuerpo de Green Lanterns en su totalidad... y a sí mismos. Sin sus anillos, Jordan y sus camaradas tendrán que superar lo imposible a fin de encontrar el poder necesario para detener a los Green Lantern Corps en pleno, a un Guardián enloquecido y a las todopoderosas entidades del espectro emocional. Y ocurra lo que ocurra, el Cuerpo no saldrá indemne de esta guerra... como tampoco lo harán los Green Lanterns del planeta Tierra.

En el nuevo Universo DC, Geoff Johns se despediría del personaje con ***Green Lantern: El Tercer Ejército*** y ***Green Lantern: La ira del primer Lantern***, antes de ceder los mandos al escritor Robert Venditti, que mantendría intacto el legado de Johns. Todo ello lo veremos próximamente en Green Lantern Saga. --(BL)

GREEN LANTERN™

Green Lantern Saga nace con el propósito de abarcar la legendaria etapa que trajo de vuelta a Hal Jordan y tal vez le llevó a la cima de su trayectoria, la etapa liderada por el guionista **Geoff Johns** (***El reloj del Juicio Final***), que arrancó en 2004 con la serie limitada ***Green Lantern: Renacimiento***, que reeditaremos en el primer volumen de Green Lantern Saga. A partir de ahí, continuaremos recuperando el trabajo de Johns en la serie... ¡y mucho más!

AÑO
2006

Para empezar, presentaremos por primera vez en formato tomo cartoné la serie paralela ***Green Lantern Corps***, orquestada por **Dave Gibbons** (***Watchmen***) y **Peter Tomasi** (***Superman***). También publicaremos sagas imprescindibles como ***La guerra de los Sinestro Corps, La noche más oscura*** (ciñéndonos a la serie limitada principal y a los cruces con ***Green Lantern / Green Lantern Corps***) o ***La guerra de los Green Lanterns***, para a continuación dar el salto al ***Renacimiento*** del Universo DC. Todo ello será a través de un diseño común y una doble numeración, siguiendo el espíritu de Batman Saga, con la cronología moderna de Green Lantern dividida en bloques que hacen referencia a grandes historias o grandes eventos

Nuestra intención, con vuestro apoyo, es que Green Lantern Saga abarque más allá del trabajo de Johns en la serie, de manera que en el futuro podamos recopilar en tapa dura tanto la etapa de **Robert Venditti** (***Hawkman***) como la actual estancia de **Grant Morrison** (***La Patrulla Condenada***) en la colección mensual del Gladiador Esmeralda

GREEN LANTERN DE **GEOFF JOHNS**

RENACIMIENTO
SINESTRO CORPS: REPARTO
SINESTRO CORPS: LA CAZA DE LOS GREEN LANTERNS
SINESTRO CORPS: SER UN LANTERN
ION
HAL JORDAN Y LA JSA
SINESTRO CORPS: EL LADO OSCURO DEL VERDE
LA CAÍDA DE LOS SINESTRO CORPS
CYBORG
LA CAÍDA DE LOS RED LANTERNS
GREEN LANTERN CORPS: EN BUSCA DE LOS ANILLOS
AGENTE ORANGE
GREEN LANTERN CORPS: LOS PECADOS DEL ZAFIRO ESTELAR
GREEN LANTERN CORPS: EL JEFE ESMERALDA
LA NOCHE MÁS OSCURA: RELATOS DE LOS CORPS
GREEN LANTERN CORPS: LA NOCHE MÁS OSCURA
LA NOCHE MÁS OSCURA
LOS NUEVOS GUARDIANES
GREEN LANTERN CORPS: LA DERROTA DE LOS ALPHA LANTERNS

GREEN LANTERN DE **GEOFF JOHNS**

- Green Lantern: Renacimiento
- Green Lantern: Sin miedo
- Green Lantern Corps: Recarga
- Green Lantern Corps: Ser un Lantern
- Recarga Parte 6
- Green Lantern: Hal Jordan se busca
- Green Lantern Corps: El lado oscuro del verde
- Green Lantern: La guerra
- Green Lantern: Origen
- Green Lantern: La robra de los Red Lanterns
- Green Lantern Corps:
- Green Lantern: Agente Orange
- Green Lantern Corps: Los pecados del Zafiro Estelar
- Green Lantern Corps: Eclipse esmeralda
- La noche mas oscura: Relatos de los Corps
- Green Lantern Corps: La noche mas oscura
- La noche mas oscura
- Blackest Night 0-8, Untold Tales of Blackest Night 1
- Green Lantern: Los Nuevos Guardianes
- Green Lantern Corps: La revuelta de los Alpha Lanterns
- Green Lantern: Guerreros esmeralda
- Green Lantern Corps: El Arnero
- Green Lantern: La guerra de los Green Lanterns
- La guerra de los Green Lanterns
- Green Lantern: La noche mas oscura
- Green Lantern: La venganza de Mano Negra
- Green Lantern: El Tercer Ejército
- Green Lantern: La ira

GREEN LANTERN DE **ROBERT VENDITTI**

- Green Lantern: Apagón
- Prueba de voluntades
- Green Lantern: Divinidad
- Green Lantern: Renegado
- Green Lantern: Reflejos
- Green Lantern: La ley de Sinestro
- Green Lantern: Luz embotellada
- Green Lantern: En busca de la esperanza
- Green Lantern: Fractura
- Green Lantern: El crepúsculo de los Guardianes
- Green Lantern: La voluntad de Zod
- Green Lantern: El amanecer de los Darkstars

GREEN LANTERN DE **GRANT MORRISON**

En publicación

AÑO **2019**

GREEN LANTERN DE **ROBERT VENDITTI** → GREEN LANTERN DE **GRANT MORRISON** →

Próximamente anunciaremos nuevas entregas del proyecto Green Lantern Saga.

Hueco

Guion: **Brian Azzarello**
Dibujo: **Greg Capullo**

"¿Truco o trato?" Como otras historias ambientadas en Halloween, nuestro primer cómic del mes empieza con esta pregunta ¡Pero *Hueco* no es una historia más sobre Halloween!

Para empezar, destaca su equipo creativo. Aquí tenemos al guionista **Brian Azzarello**, responsable de ***Batman: Condenado*** para DC Black Label, y al dibujante **Greg Capullo**, que abordó el proyecto con entusiasmo tras ***Noches oscuras: Metal*** Otra peculiaridad de *Hueco* reside en su formato original, fruto de la colaboración entre DC Comics y la cadena estadounidense de grandes almacenes Walmart. En verano de 2018, ambas compañías anunciaron un acuerdo para publicar antologías dedicadas a los personajes de DC en las tiendas de Walmart. Cada tomo contiene un cómic original como el que nos ocupa, realizado por autores de éxito, junto a reediciones. En ***ECC Cómics*** y en otras publicaciones de ECC Ediciones recuperaremos poco a poco algunas de las historias originales de estos especiales

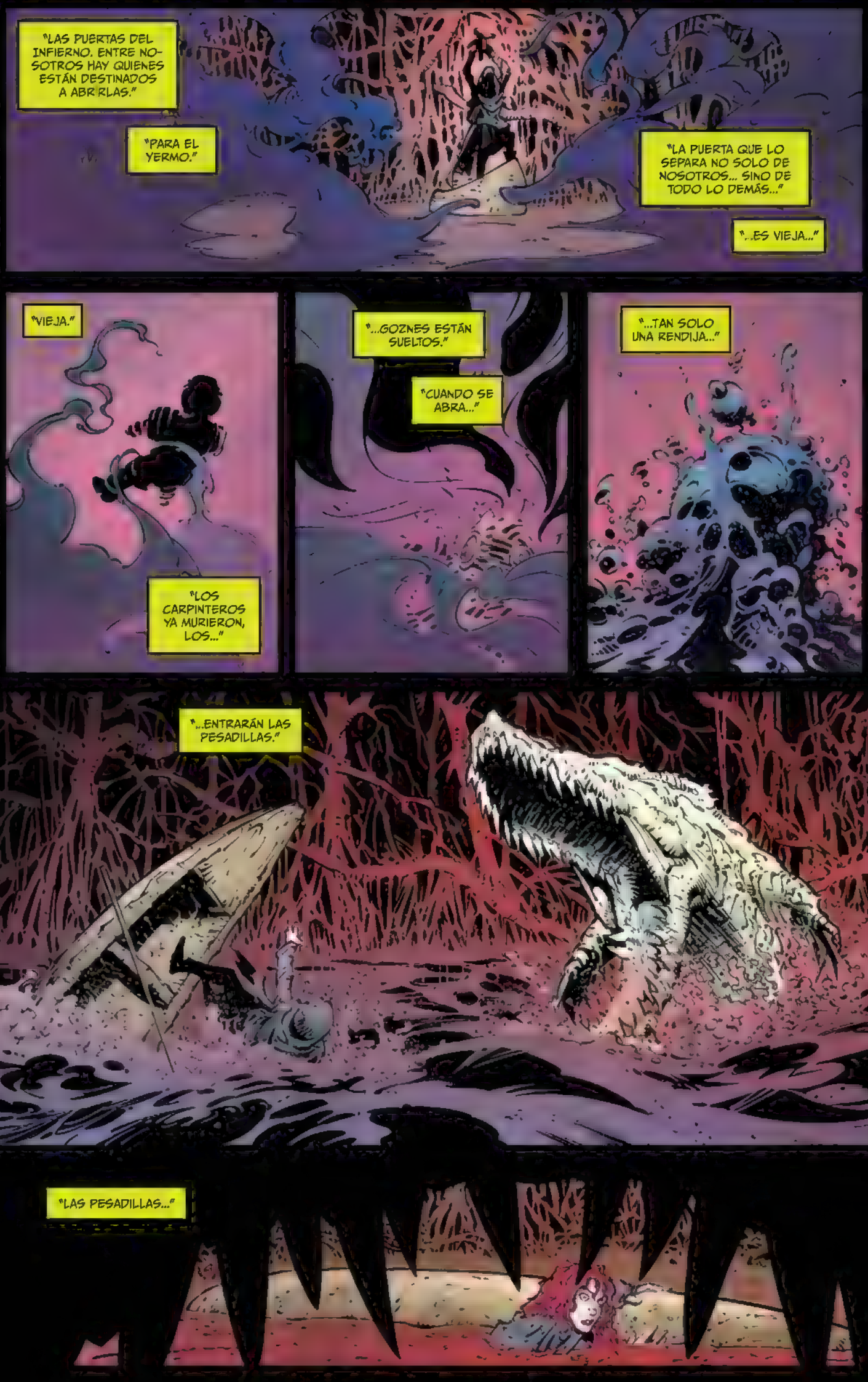
Nos falta hablar del protagonista A falta de serie propia, la Cosa de Pantano se ha especializado en abanderar algunos de los cómics autoconclusivos más exitosos de los últimos años Para muestra, ***La Cosa del Pantano: La muerte no descansa***, ***La Cosa del Pantano: Santos con pies de barro***, ***DC Comics / Young Animal: Las guerras lácteas***, o sus apariciones en ***Superman*** núm. 63/8 y ***Batman*** núm. 67/12 (próximamente en formato tomo cartoné). Además, Swampy es uno de los protagonistas de la actual encarnación de la Liga de la Justicia Oscura. *Hueco* es un paso más en esta intachable trayectoria de éxito, iniciada en los años ochenta con ***La Cosa del Pantano de Alan Moore*** (disponible en edición Deluxe)

¡TRUCO...!
¡...O TRATO!
¡TRUCO O TRATO!
DAME ALGO...
...NO SEAS TACAÑO...
...SI NO LO HACES...
...TE HARÉ DAÑO...
¡DIOS MÍO!

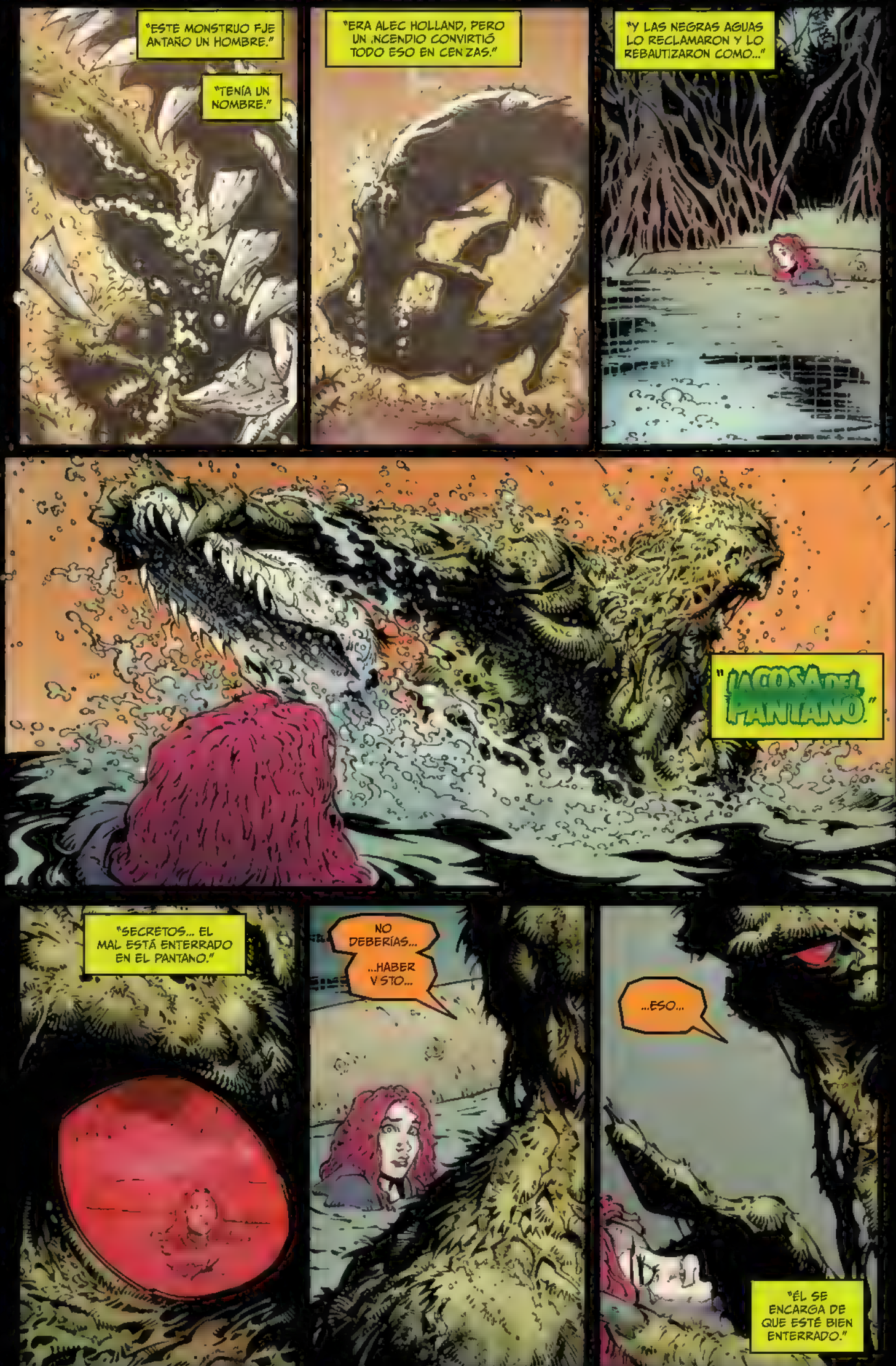
O SEA...
PERDÓN, ME HE ASUSTADO DE VOSOTROS. O SEA...
QUE EN REALIDAD NO DEBERÍA ESTAR AQUÍ.
O SEA...
ES QUE PARECÉIS...
¡...PARECÉIS MONSTRUOS!
Y ESAS COSAS NO...
...EXISTEN, ¿VERDAD?
PERO ¿Y SI ME EQUIVOCO?
O SEA...
SÉ QUE ME EQUIVOCO, PORQUE DESGRACIADAMENTE...
...VI A UN MONSTRUO CON MI PROPIO OJO.

"A TRAVÉS DE UNA PUERTA AL INFIERNO."
"AH, ¿NO LO SABÍAIS?"
"TALES PUERTAS EXISTEN. CHIRRIANTES PORTONES UBICADOS EN LUGARES PRIMORDIALES QUE NI SIQUIERA SOIS CAPACES DE PRONUNCIAR."
"CUANDO SUPE..."
"...DE LA EXISTENCIA DE LAS PUERTAS, ME OBSESIONÉ CON ELLAS."
"TENÍA QUE VER QUÉ HABÍA AL OTRO LADO."
"O SEA..."
HUECO
BRIAN AZZARELLO
Guion
GREG CAPULLO
Dibujo
JONATHAN GLAPION
Tinta
FCO PLASCENCIA Color
DAVE WIELGOSZ Editor adjunto
CHRIS CONROY y JAMIE S. RICH Editores
LA COSA DEL PANTANO creada por
LEN WEIN y BERNIE WRIGHTSON

"ES MALVADO. ¿LO SENTÍS? EN EL MUNDO..."
"...EN EL AIRE. FLOTA UN HEDOR A MALDAD."
"LA BONDAD CREE QUE EL BIENINTENCIONADO SALUDO DE UNA MANO ES TODO CUANTO HACE FALTA PARA QUE LA ANTIPATÍA DESAPAREZCA."
"MUCHO TIEMPO ATRÁS, EL BIEN ABANDONÓ ESTE MUNDO, CREYENDO QUE YA HABÍA INSTRUIDO BASTANTE A LA HUMANIDAD."
"QUE ELLA SERÍA CAPAZ DE CONTINUAR LA LUCHA."
"ESE ES EL PROBLEMA DE LA BONDAD: QUE SE ADMIRA DEMASIADO A SÍ MISMA."


"LAS PUERTAS DEL INFIERNO. ENTRE NOSOTROS HAY QUIENES ESTÁN DESTINADOS A ABRIRLAS."
"PARA EL YERMO."
"LA PUERTA QUE LO SEPARA NO SOLO DE NOSOTROS... SINO DE TODO LO DEMÁS..."
"...ES VIEJA..."
"VIEJA."
"LOS CARPINTEROS YA MURIERON, LOS..."
"...GOZNES ESTÁN SUELTOS."
"CUANDO SE ABRA..."
"...TAN SOLO UNA RENDIJA..."
"...ENTRARÁN LAS PESADILLAS."
"LAS PESADILLAS..."

"...Y LA SALVACIÓN FRENTE A ELLAS."
"VERÉIS..."
"...TAMBIÉN HAY MONSTRUOS A ESTE LADO."
"ALMAS DEMASIADO PERDIDAS..."
"...GUARDIANES DE LAS PUERTAS QUE RENUNCIAN A SU LUGAR EN EL CIELO..."
"...POR COMBATIR EL INFIERNO."


"ESTE MONSTRUO FUE ANTAÑO UN HOMBRE."
"TENÍA UN NOMBRE."
"ERA ALEC HOLLAND, PERO UN INCENDIO CONVIRTIÓ TODO ESO EN CENIZAS."
"Y LAS NEGRAS AGUAS LO RECLAMARON Y LO REBAUTIZARON COMO..."
"LA COSA DEL PANTANO."
"SECRETOS... EL MAL ESTÁ ENTERRADO EN EL PANTANO."
NO DEBERÍAS...
...HABER VISTO...
...ESO...
"ÉL SE ENCARGA DE QUE ESTÉ BIEN ENTERRADO."

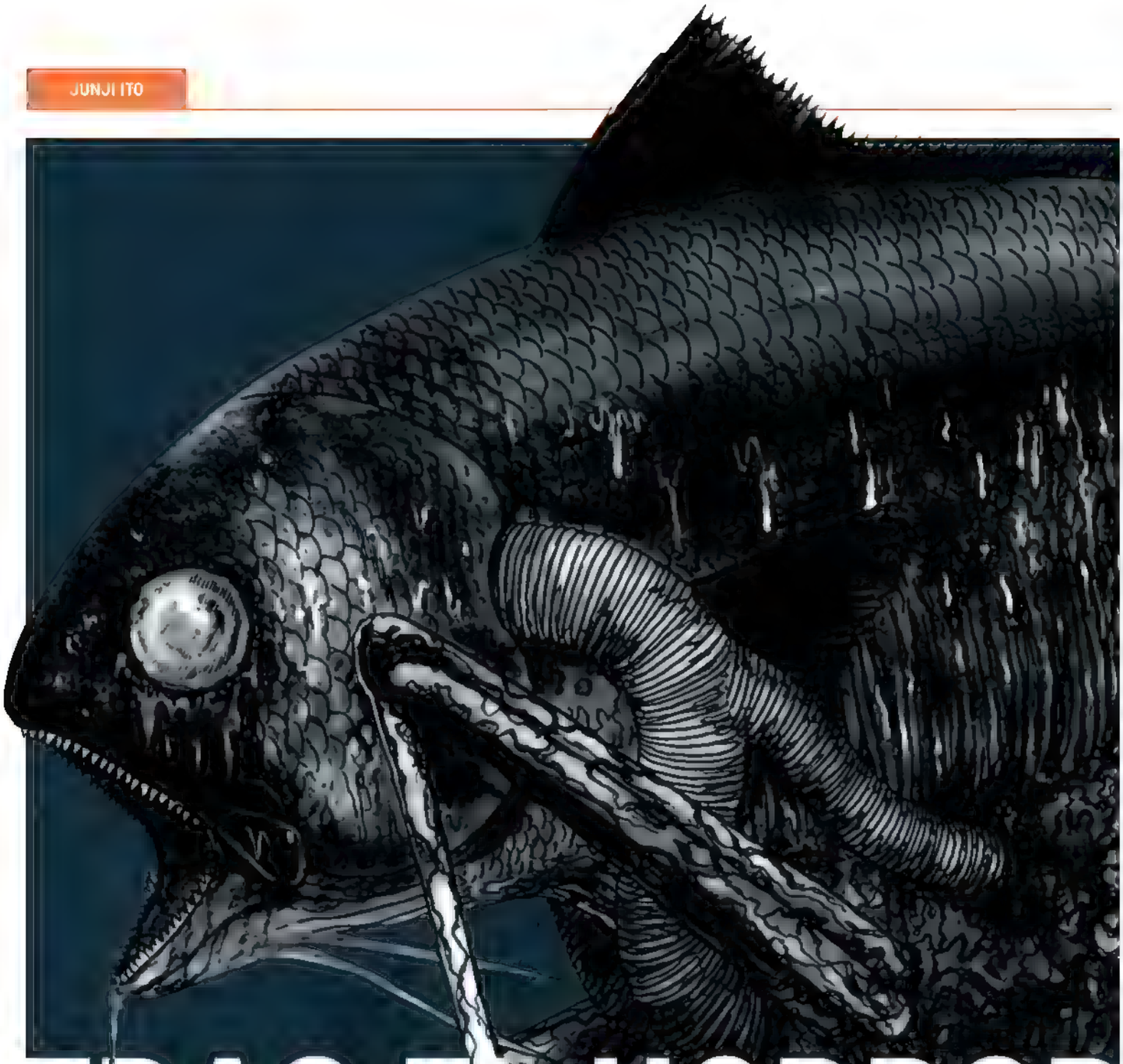
BUENO, PUES ESA ES MI HISTORIA. VI UN MONSTRUO Y LO PAGUÉ CON MI OJO.
"PERO NO TODOS LOS MONSTRUOS SON IGUALES", ESA SERÍA LA ENSEÑANZA MORAL.
AAAAHH...
OH... PARECE QUE ESTÁIS MUY FALTOS DE ENSEÑANZAS MORALES.
EN MITAD DEL BOSQUE, SIN TEMER A NADA... BUENO, PUES DEJAD QUE OS D.GA, PEQUEÑOS TRAVIESOS...
POR FAVOR...
...QUE HAY COSAS A LAS QUE DEBERÍAIS TEMER.

¿NIÑOS?
?
CRAAASH
NO HAY... NADA MÁS MALVADO...
...QUE EL MAL DISFRAZADO... DE NIÑOS.
KI'TAH KCRALL BI'TAL, SWA'THA.

¡BI'TAL!
¡BI'TAL!
NO... NADA DE BI'TAL.
AUNQUE EN HALLOWEEN...
SMASH
...LAS PUERTAS... SE ABRAN...
...NO OS PERMITIRÉ... QUEDAROS A ESTE LADO. NI ESTA NOCHE...
...N. NINGUNA... OTRA.

ESTÁIS...
...
...
...
...A SALVO. MARCHAOS... NO...
...VOLVÁIS.
AMO NJNCA YERMO...
...SU MENSAJE... ME PRODUCE DJDAS. HUYEN POR TEMOR, NO PARA DIVULGAR SJ PALABRA.
RAMITA...
DJRANTE MUCHO TIEMPO...
...LOS HUMANOS... NO HAN TENDO MIEDO...
SIN EL MIEDO, SE HAN VUELTO...

¿CIEGOS?
...ESTÚPIDOS.
DEMAS ADO ESTÚPIDOS PARA... TENER MIEDO.
AJN ASÍ...
...EN EL AIRE...
...HAY MALDAD.
EL YERMO... SE ACERCA.
LOS HUMANOS.. NO LO TEMEN.
PARA DERROTAR-LO...
...LOS HUMANOS... DEBEN TEMERME A MÍ.
¿FIN?



TRAS EL HORROR PERFECTO

Abordamos la lectura de un cómic de terror sabiendo que ante nosotros se va a desplegar algo fuera de lo común, cuyo objetivo es removernos de arriba abajo. Lo hacemos sabiendo que, como lectores, si la experiencia nos supera, podemos interrumpirla cerrando el libro. Pero ¿realmente podemos? ¿Sabiendo que alguien ha creado esa historia con una increíble revelación al final? ¿Que alguien se ha acercado a lo inimaginable con su mente y lo ha dejado impreso en el papel? No es tan fácil. Y la obra de Junji Ito, como veremos a continuación, así lo atestigua.

de **Iván Galiano**

TERROR A LA JAPONESA: UNA BREVE GENEALOGÍA

Antes de entrar a analizar los motivos del éxito de los trabajos de este maestro del terror, vale la pena revisar a sus antecesores por la influencia que estos tuvieron sobre su carrera. **Kazuo Umezu** y **Hideshi Hino** son reconocidos como los fundadores de este género en el manga, dos autores que alcanzaron su máxima popularidad en los sesenta y setenta. El primero de ellos, Umezu, es prácticamente una leyenda en su país *Aula a la deriva* es de las pocas obras que se le han publicado en España, aunque en Japón es conocido por muchísimas otras como *Orochi* o *Cat-Eyed Boy*. En esta última se detecta la influencia de **Tezuka** en él, si bien en la obra de Umezu es patente también la influencia de la literatura y el cine de fantasía –tanto oriental como occidental– y los *Cuentos de la infancia y del hogar* de los Hermanos **Grimm**. Su estilo narrativo se caracteriza por ser bastante tradicional, tanto en la estructura –muy al estilo de las fábulas– como en la estética visual En sus historias aparecen con frecuencia criaturas del folclore japonés, así como abundan los relatos crudos y descarnados donde se representa el lado más oscuro del ser humano.

Imagen de *Black Paradox*
Dibujo de **Junji Ito**

Los orígenes de Hideshi Hino son diferentes a los de Umezu, lo que dio a luz a un autor de terror con una personalidad autoral diferente. Habiendo vivido una infancia muy dura en la Manchuria de posguerra, Hino desarrolló su propio estilo, más intimista, pero también visceral. El propio autor reconoce que le influenció la obra de **Ray Bradbury** como tipo de historia que combinaba el estilo narrativo de las fábulas con el trasfondo de horror. Hino desarrolla una fijación con lo bizarro y lo terrible Sus historietas son crónicas de psicosis y obsesiones en entornos sobrenaturales donde lo grotesco es protagonista. La voz con la que se cuentan estas historias es la del "narrador-confesor", un monstruo interior que aflora para permear subjetivamente lo narrado. En algún que otro relato, el autor consigue llegar a una suerte de sentido de la maravilla retorcido, expresando una fascinación por lo horrible, desmontando las convenciones sociales y los cánones artísticos sobre la belleza

Con sus diferentes estilos, Umezu y Hino dieron forma a los estándares del género de horror Ambos parten del *kaiki*, estilo en el que predomina el relato de misterio así como el retrato de lo anormal y lo grotesco; Hino permaneció en él, mientras que Umezu lo fue modulando hacia un género de terror más amplio, denominado *kyoufu*. No está de más mencionar que ambos autores tuvieron una destacada dedicación al manga de humor. De la conexión entre el horror y el humor hablaremos más adelante.

NARRATIVA, ESTRUCTURA Y ELEMENTOS RECURRENTES

La narrativa de terror de **Junji Ito** es algo que el *mangaka* ha ido desarrollando y perfilando a lo largo de los años y de la elaboración de un sinfín de historias. Su punto de partida son tanto Umezu como Hino –además de algún otro autor puntual, como **Shin'ichi Koga**–, pero también lo son clásicos de la literatura occidental como **Edgar Allan Poe** o **H.P. Lovecraft**. Ito es un gran fan de Umezu, autor al que destaca siempre como su referencia principal. Sin embargo, en sus cómics se advierte un alejamiento de los cuentos más tradicionales y del trasfondo del folclore japonés, del que o bien prescinde o bien transforma las fuentes a su antojo para conectar con un público más moderno.

En su cómics con frecuencia hacen acto de presencia dos mundos –o formas de entenderlo– que chocan entre sí. Uno es el mundo ordinario, cotidiano y anodino. Es el mundo de las normas, de la razón y la lógica, de lo que está bien. El otro es el mundo de lo extraordinario, lo sobrenatural Es el mundo del caos, de lo irracional y la emoción desatada, de lo que está mal La obra de Junji Ito parte, como mucha literatura de terror, de personajes que habitan en el mundo de lo ordinario. Son perso-

Imagen de ***Black Paradox***
Dibujo de **Junji Ito**

nas cualesquiera, sin atributos relevantes y que durante el desarrollo de la historia demuestran poca o nula agencia. Normalmente les suceden los más variopintos sucesos relacionados con el "otro mundo", pero rara vez llegan a hacer algo para confrontarlo, así como rara vez vencen. Esto es porque, en realidad, estos personajes no son los auténticos protagonistas, sino que lo son los antagonistas, los personajes pertenecientes al "otro mundo"; están ocultos, su naturaleza no la conocemos a priori -precisamente por ser "contranatura"- y su paulatina revelación es lo que marca la estructura de la historia. Por ello, los protagonistas no pasan de ser personajes muy planos con los que fácilmente puede identificarse el lector -habitualmente estudiantes de instituto-, usados como punto de vista a través del cual puede ser espectador del descubrimiento del mundo de lo extraordinario. El lector va asistiendo al descorrimiento de cada capa del misterio, para llegar, paso a paso, hasta el gran espectáculo final. Una forma de acercarse a ese mundo irracional, fuera de los cánones y las normas, al que se ven atraídos sin remedio, sin riesgo de verse tocados por él.

En este sentido, es esencial que los protagonistas no tengan rasgos icónicos, ni atributos especiales. Sin embargo, esto cambia cuando el personaje en cuestión rompe la frontera entre mundos y salta al mundo de lo extraordinario; o cuando el personaje, de partida, ya pertenece a este. En estos casos, el personaje viene muy bien definido por su diseño específico y llamativo, y su nombre queda señalado como alguien relevante. Nos costará más recordar el nombre de los protagonistas de *Uzumaki* -Kirie y Shuichi- que de ***Tomie*** o ***Las caprichosas maldiciones de Sôichi***. Así, los personajes de cada uno de los dos mundos están caracterizados visualmente con sentido. En el mundo ordinario, todos los personajes están dibujados con una belleza universal o canónica. En el mundo extraordinario, cada diseño físico, cada forma grotesca, es irrepetible. La desviación de la norma produce monstruos, pero al mismo tiempo libera de la masa uniformizadora.

Frecuentemente se divide la producción de Junji Ito en obras sobre horror físico, donde el cuerpo y sus alteraciones son el foco de la historia, y obras sobre terror psicológico, donde lo es la mente, a través de las obsesiones y las psicosis. Sin embargo, en mi opinión, esta separación no es tan clara, ya que en la mayoría de sus obras encontramos que estos dos elementos se alimentan unos a otros. Lo grotesco en lo físico genera obsesiones. Y las obsesiones generan alteraciones físicas. Cuentos excelentes como *El misterio de la falla de Amigara* -uno de los favoritos del público y del propio autor, y que se puede encontrar en la edición actual de ***Gyo***- es un excelente ejemplo, así como *Magami Nanakuse* (***Fragmentos del mal***) o *Queridos ancestros* (***Relatos terroríficos*** núm. 14).

Una historia prototípica presentaría a un par de personajes topándose con unos hechos fuera de lo común, algo perteneciente al "otro mundo". Según avanzamos en el relato, los personajes investigan

esos hechos y ese algo nunca se visibiliza directamente. Pero Junji Ito lo hace presente a través de la atmósfera visual y de los diálogos o monólogos de los personajes, que van aportando información al lector. Todo está construido para que este último viva la experiencia de acercarse poco a poco a aquello que está detrás de los extraños sucesos. En el relato, los personajes poco pueden hacer para luchar contra el suceso. Dos opciones suelen ser las habituales. Una es intentar combatirlo con cierta lógica, destinada a fracasar la mayor parte del tiempo. Otra es verse atraídos hacia "eso" hasta formar parte de ello. El objetivo de esta estructura más o menos procedimental es llevar al lector hasta la revelación final, que en el cómic es la "imagen definitiva". Que no necesariamente aporta explicaciones racionales, pero sí que muestra el espectáculo del mundo extraordinario en toda su gloria, para satisfacer el impulso voyeurístico del lector y aportarle tanta fascinación como abyección. Para Ito es el objetivo último: dibujar lo irreal, algo que no se haya dibujado jamás. Pero además, haciéndolo de forma creíble, aportando elementos visuales realistas que den una sensación de plausibilidad.

La evolución del dibujo del *mangaka* hasta el momento presente va acorde con esta filosofía. En sus inicios, su dibujo era más tosco, con una línea menos depurada y un uso habitual de los fondos blancos y negros. Hacia el final de siglo, su estilo ya se había depurado hacia la limpieza y precisión en el trazo, con una atención minuciosa para los detalles y una revisión constante de lo dibujado. Los fondos, en contraste con sus inicios, se caracterizan por mostrar cierto *horror vacui*. No hay espacio sin líneas trazadas. A este respecto, son interesantes las sinergias producidas por su antigua profesión como dentista: Junji Ito personalizaba las herramientas de dibujo de forma que optimizaran su trabajo.

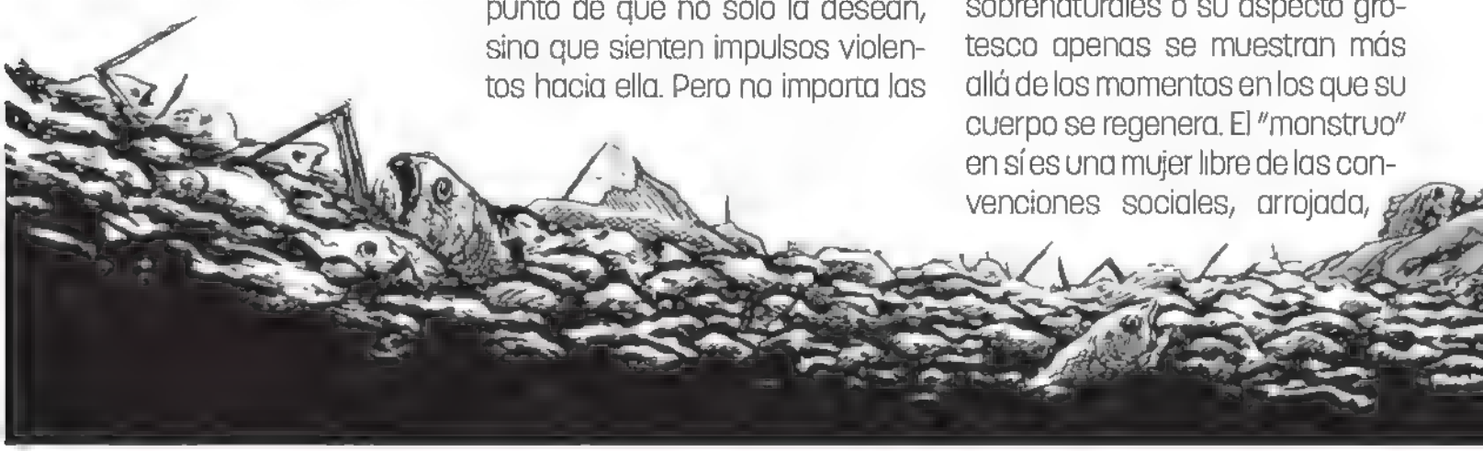
LA MUJER LIBRE, IMPARABLE Y ETERNA COMO FUENTE DE TERROR

La *opera prima* de Junji Ito surge de una mención especial recibida en el certamen del Premio Umezu, en 1987. La entrega la hizo el propio Umezu, lo que, en perspectiva, se contempla como una suerte de entrega de la antorcha. ***Tomie*** fue la historieta presentada y agradó tanto que fue publicada mensualmente en la revista mensual *shôjo Gekkan Halloween*, convocadora del evento.

La premisa de la obra es tan sencilla como primordial. Tomie es una chica que, tras ser asesinada, vuelve a la vida. Los hombres se vuelven locos por ella hasta el punto de que no solo la desean, sino que sienten impulsos violentos hacia ella. Pero no importa las veces que la maten. Incluso descuartizándola, de cada parte de su cuerpo nace una nueva Tomie que corre libre por el mundo obrando a su antojo, trastornando al prójimo. Ito arrancó con un planteamiento para el que bien podría haber empleado figuras mitológicas típicas para el género de terror como el súcubo o la sirena. Sin embargo,

Imagen de **Syo**
Dibujo de **Junji Ito**

Tomie no deja de ser una chica "normal y corriente" cuyos rasgos sobrenaturales o su aspecto grotesco apenas se muestran más allá de los momentos en los que su cuerpo se regenera. El "monstruo" en sí es una mujer libre de las convenciones sociales, arrojada,



con iniciativa y con deseos; algo que sin duda resulta inquietante -terrorífico- para el público japonés. Es lo que provoca la repulsa y el desprecio de sus iguales en la historia que prende su origen. De esta forma, el personaje pone de relieve las constricciones de la sociedad nipona y el lugar reservado para la mujer en la misma. Y recuerda constantemente que el ser humano tiene esa parte irracional, ajena a las normas y que está lista para despertarse en cualquier momento. En esto, es interesante ver que el personaje causa pocas muertes por su propia mano, si bien influencia a la gente para que pierda la cabeza y cometa atrocidades contra otros o contra sí misma. No estamos ante un Jason o un Michael Myers. Las implicaciones de usar a un personaje como Tomie y que triunfe entre el público es un caso que tiene muchos ángulos a estudiar

Más allá, la sensación de terror crece cuando en la historia se plantea que no solamente el personaje pervive tras durísimos castigos físicos y muertes, sino que se reproduce y multiplica e incluso se implanta en los cuerpos de otras chicas. Leyendo el manga, no nos cabe duda de que Tomie viene a ser una encarnación del mal. Pero es interesante cómo esa representación del mal destaca las fobias -quizás filias también- reales de la sociedad japonesa más allá de los terrores primordiales y los cuentos de fantasía. Seguramente también sirva para el resto de sociedades patriarcales

LOVECRAFT COMO REFERENTE

La influencia de la literatura lovecraftiana se hizo notar pronto en la obra de Junji Ito. A finales de los noventa se empezó a publicar un nuevo trabajo del autor que le haría alcanzar nuevas cotas de popularidad. Como ***Tomie***, *Uzumaki* se basó también en una premisa muy sencilla que le permitiría desarrollar múltiples historias. Esta vez sería un simple diseño, una espiral, aquello que trastornaría las mentes y los cuerpos de los protagonistas del relato hasta límites insospechados El escenario, un pueblo japonés corriente en el que sucedían fenómenos sobrenaturales asociados con esa forma cuyo origen era desconocido y cuya comprensión escapaba al entendimiento humano. Junji Ito conecta con los relatos del escritor de Providence, que ponían al hombre frente a criaturas cósmicas indefinidas que lo empequeñecían y lo convertían en una mota de polvo en el universo. Sin embargo, en *Uzumaki* la criatura antediluviana desaparece, quedando reducida su expresión a un concepto visual sencillo que puede observarse por doquier. El autor elimina también al intermediario religioso, el culto. No hay sectas ni sectarios en esta historia; el ser humano se relaciona directamente con la línea curva expansiva, que le provoca toda una serie de obsesiones y alteraciones corporales que lo llevan a ser uno con dicha forma. En *Uzumaki*, el ser humano toca el abismo directamente

Muy diferente en su planteamiento, pero tan lovecraftiana como *Uzumaki*, fue una obra siete años posterior, ***Hellstar Remina***. En ella, el descubrimiento de un planeta que se acerca a la Tierra provoca en la especie humana una pérdida de cordura progresiva, que alcanzaría cotas extremas. Ito lleva al lector a las profundidades del Valle Inquietante con la revelación de que dicho planeta no es lo que parece. A diferencia de *Uzumaki*, el autor sí que nos planta aquí a la clásica entidad primigenia típica de los cuentos de Lovecraft -también introduce a un grupo de sectarios cultistas que aparecen para afrontar su venida-; pero el desarrollo de la acción con un enfoque en la población global lo acerca más a una película de catástrofes. Una vez el fin empieza, toda la acción se desencadena a una velocidad cada vez más frenética, sucediéndose en escalada multitud de situaciones demencia-

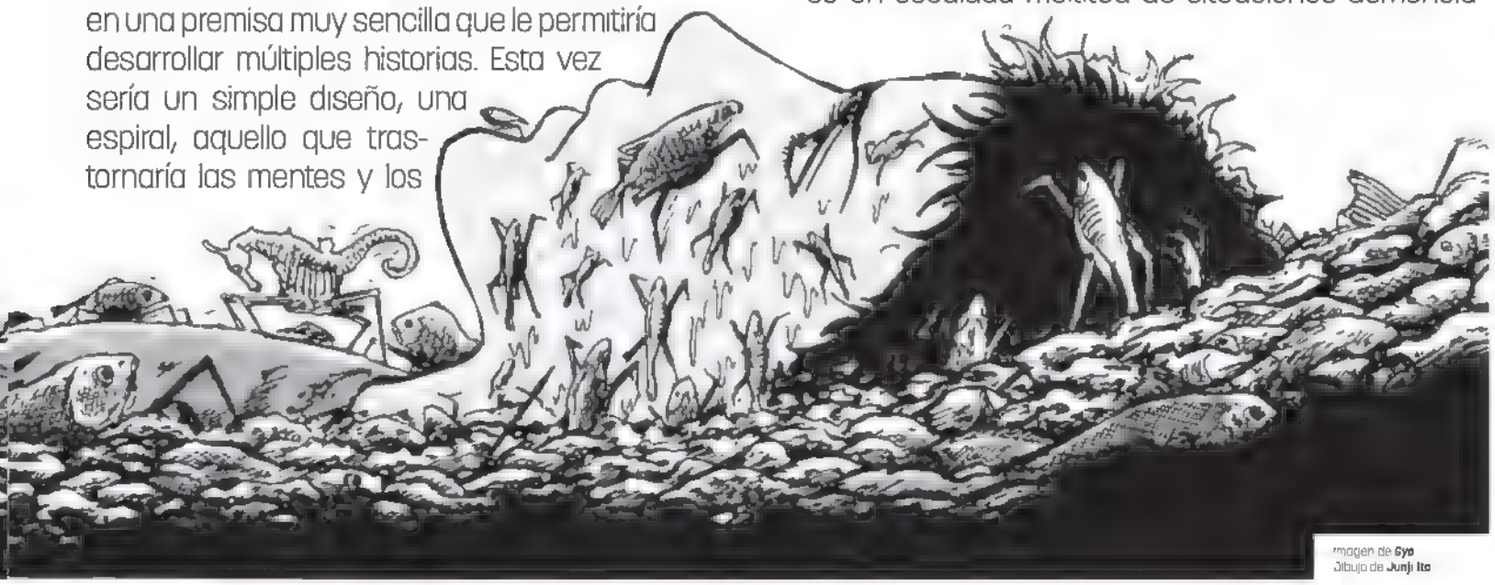


Imagen de **Gyo**
Dibujo de **Junji Ito**

les. La humanidad, frente al apocalipsis, se lanza a la sinrazón, al instinto primario, como reacción ante fenómenos que desconoce. Quizás el individuo puede hacer uso de la razón para intentar comprender, pero la masa es irracional y solo entiende en términos de amor incondicional u odio ciego. Ito, con bastante enjundia, vincula esta respuesta enfervorecida a los fenómenos modernos de adoración y desprecio hacia las celebridades

HUMOR Y HORROR COMO DOS CARAS DE UNA MISMA MONEDA

Antes mencionábamos cómo los padres del género del manga de terror también se habían prodigado en obras de humor. No es una cuestión casual en tanto que el humor y el horror son dos posibles respuestas ante el absurdo o aquello que supera nuestro entendimiento. En general, en la obra de Junji Ito detectaremos la injerencia del humor en diferentes grados: prácticamente inexistente, sutil o patente. Así, en ocasiones, en la ejecución de las situaciones imposibles e irreales del género no será extraño detectar cierto tono de comedia velada. El autor ha confesado en ocasiones que le encanta dibujar pequeños chistes y gags. En este sentido, su trabajo más puramente de humor lo tenemos en *El diario gatuno de Junji Ito: Yon y Mû*, el acercamiento del autor al típico manga autobiográfico en el que se cuentan las anécdotas domésticas de las mascotas de los artistas. Sin embargo, Ito le da la vuelta a este subgénero acercándolo a su terreno, el del terror, contando esas anécdotas desde la narrativa y los recursos visuales propios de sus obras más siniestras.

Tan interesante o más es cuando el tono del manga no es abiertamente de humor, pero lo detectamos durante su lectura, como contenido casi subtextualmente. ***Las caprichosas maldiciones de Sôichi*** pone en la coctelera terror y algo de humor a través de las trastadas de un niño con afición por el vudú y otras artes oscuras. Como con ***Tomie***, Ito dio con un personaje que eludía las reglas del mundo civilizado provocando el terror del público: un niño rebelde, vivaz, inquieto y veleidoso, pronto al rencor y a la venganza. El personaje bien podría engrosar la galería de célebres niños traviesos del mundo de la historieta, pero desde el género del terror, llevó el tema de la broma "simpática" a otros territorios. Así, en la serie se suceden escenas de largo suspense con otras de humor tipo *slapstick*, humor absurdo o humor negro.

Imagen de ***Gyo***
Dibujo de **Junji Ito**

GYO, EL APOCALIPSIS ZOMBI QUE VINO DE LAS PROFUNDIDADES

Una suerte de peaje en la carrera de muchos autores de terror es el de dedicar alguna de sus obras al subgénero del apocalipsis zombi. En el cambio de milenio, Junji Ito presentó su propuesta con una vuelta de tuerca inesperada, especialmente en un momento en que la temática zombi estaba empezando a sobreexplotarse. La primera parte de ***Gyo*** juega con el suspense de ocultar qué tipo de criatura es la que está acechando a la pareja de protagonistas que va a terminar siendo su víctima. El autor trata constantemente la cuestión del olor, antes de presentar a la terrible abominación; "el hedor a muerte" es una mención que permea tanto las páginas de la obra que casi el lector lo puede llegar a sentir. Sin embargo, el antagonista no es ningún muerto viviente, sino un pez que, inserto en un arnés con patas mecánicas, ha salido a la superficie para amargar las vacaciones a la pareja.

Tras su presentación, se elevan las apuestas a lo grande: toda la fauna marina sale de los océanos e invade tierra firme, atacando a todos los seres humanos. Inspirada en *Tiburón* de **Steven Spielberg**, Ito nos vende la idea de que si un tiburón ya era un adversario temible en el agua, pudiendo sobrevivir fuera de ella sería un rival tan terrorífico como cualquier otro monstruo. No se pierde cierto sentido del humor negro siendo Japón un gran consumidor de pescado. Una nueva forma de rebelión y de ruptura de las

normas, de lo impuesto por la civilización: lo consumido, extraído de las profundidades marinas, se rebela consumiendo al que fuera el consumidor. En el desarrollo de la historia, el terror va cambiando de forma mientras se desenreda el misterio de la invasión, dándole al relato cierto mensaje ecologista de fondo y poniendo sobre la mesa la cuestión del daño que el ser humano hace a su entorno

DE LOS CUENTOS TRADICIONALES A LAS MODAS MODERNAS

Otro de los aspectos que seguramente forman parte de las claves de la gran popularidad de los mangas de Ito y de su éxito entre los jóvenes es la consciencia y la atención del *mangaka* hacia los fenómenos y las modas urbanas modernas. Separándose de la tradición de fábula de terror de sus predecesores más vinculada a la inspiración en leyendas, mitos y *yôkai* -pero sin abandonarla completamente-, Ito fue incorporando a sus historias formas y costumbres observadas contemporáneamente como polémicas y rechazables. ***Black Paradox***, por ejemplo, arranca con un grupo de personajes que se reúne para suicidarse conjuntamente tras conocerse en una web para este efecto. Angustia hacia el futuro, la fatalidad del destino, falta de estima propia, aislamiento social y emocional. Ito elabora un retrato breve de los motivos para el suicidio en la joven generación del nuevo milenio para hablar, en el fondo, de la pérdida de identidad, el miedo al yo desconocido y la aprensión ante el juicio ajeno. Así, embarca a sus protagonistas -quizás también de los más icónicos y desarrollados que veremos en un manga del autor- en una siniestra aventura de ciencia ficción. En ***Black Paradox*** se barajan muchas ideas, siendo de las más interesantes la conexión entre una espiritualidad *new age* y el impulso humano por conseguir fama y riqueza a través de capitalizar cualquier hallazgo excepcional a costa de su propia supervivencia a largo plazo.

Imagen de *Frankenstein* Dibujada por Junji Ito

Interesante es también ***El muerto enfermo de amor***, caso de historia construida a partir de un -posible- fenómeno juvenil moderno. Las predicciones callejeras son una práctica de adivinación en la que un adolescente con inquietudes sobre su vida se coloca en un cruce y al primer extraño que pasa le pide una respuesta sobre cómo le irá al respecto. Con esta idea se nos cuenta un *thriller* compuesto de varios capítulos que conectan historias autoconclusivas dentro de una trama mayor, cerrada de forma bastante poética. Quizás una de sus obras más intrigantes y menos grotescas, en ella se plasman perfectamente cuestiones como la falta de comunicación, la falta de independencia o la sumisión institucionalizada en la sociedad, así como la vigencia de creencias supersticiosas en la sociedad japonesa. De una forma excepcional al resto de sus trabajos, en ***El muerto enfermo de amor*** se proyectan muchos aspectos a través de dos caras, una oscura y una luminosa, cuando habitualmente la faceta oscura suele ser la predominante, sino la única. Así, el "amor" tanto se ilustra como una obsesión más, asociada a la idea de posesión y a la adoración ciega, como puede representarse como una auténtica comunicación entre dos personas. Igualmente se representan fuerzas sobrenaturales oscuras, pero también -y esto es algo casi inédito en Ito- de la luz, del bien.

EL MODERNO PROMETEO LLEVADO AL MANGA

En 2013 Junji Ito sorprendió al público por su adaptación de ***Frankenstein***, de la pionera de la literatura de ciencia ficción, **Mary Shelley** Y hablo de sorpresa porque, conociendo la narrativa de terror del *mangaka* y su especial imaginería, lo sorprendente es su acercamiento clásico y fiel a la obra original, sin apenas modificaciones propias. Transporta el objetivo de la novela, la introspección sobre el horror en el ser humano y los límites éticos de la ciencia, a las páginas del manga, respetando los momentos capitales de la obra original -a veces obviados-, como el encuentro entre el Doctor Frankenstein y el Capitán Robert Walton. El diseño del monstruo sigue las indicaciones de la autora en la novela con un diseño que ensalza la tragedia de la criatura y resulta terrorífico igualmente. En resumen, la adaptación destila correctamente todos los méritos del original enriqueciendo su historia con la perspectiva respetuosa y comprensiva del dibujante. Ito no tapa a Shelley, sino que la trans-

porta a lo visual sin desentonar con cualquiera de sus obras precedentes, ampliando su bibliografía con la adaptación de este gran clásico de la literatura universal.

LO TERRORÍFICO, SI BREVE, DOS VECES BUENO

Esta revisión de la carrera y las obras del autor que nos ocupa no estaría completa si no hiciéramos una mención especial a sus relatos breves, recogidos en diversas colecciones o recopilatorios. Algunas de sus mejores piezas han sido incluidas en ediciones de sus cómics más extensos. Es el caso de la mencionada *El misterio de la falla de Amigara* (en ***Gyo***) o *La lamedora* (en ***Black Paradox***). Pero gran parte de su producción de relatos breves -muchos de ellos publicados en revistas *shôjo*- puede encontrarse en la colección ***Relatos terroríficos*** Esta recoge una gran variedad de historias de los primeros años como *mangaka* de Ito, por lo que podremos observar su evolución tanto en el dibujo como en el planteamiento de la narrativa visual, siendo testigos del refinamiento de su forma de hacer terror

No olvidaremos tampoco ***Fragmentos del mal***, la recopilación más reciente publicada en España, compuesta por los primeros cómics que Junji Ito dibujó tras ocho años sin trabajar el género de terror. De esa serie de cuentos salen piezas tan angustiosas e inquietantes como *Tomio y el jersey rojo de cuello alto* u otras más melancólicas y extrañamente amables como *Una separación lenta*.

UN VISTAZO A LO QUE VIENE

A mediados de sus cincuenta en la actualidad y a pesar de haberse convertido en un maestro del género, referente a nivel internacional, a Junji Ito le quedan aún grandes obras que dar al público. En algunas de las más recientes -y cuya publicación veremos pronto en España- el autor ha salido de su zona de confort, abordando proyectos completamente inesperados, pero no del todo desconectados de sus temas. Una de ellas, *Ningen Shikkaku* (***Indigno de ser humano***, a la venta en septiembre de 2019), lleva al *mangaka* de nuevo al campo de las adaptaciones literarias con una de las piezas más célebres de la literatura japonesa, publicada por el escritor **Osamu Dazai** en 1948. La otra, *Yuukoku no Rasputin* (a la venta próximamente), elaborada junto al guionista **Takashi Nagasaki**, cuenta la kafkiana biografía de un diplomático que se compara a sí mismo con "el monje loco", místico que tuvo mucha influencia sobre la Dinastía Romanov. Un *thriller* atípico con fuerte contenido político que seguramente nos sorprenderá. --(IG)

Destacados Junji Ito

Puedes adquirir estas obras en tu librería habitual y también en **www.ecccomics.com**

Gyo (edición integral)
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
400 páginas | Rústica | B/N | 16,95 €

Black Paradox
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
248 páginas | Rústica | B/N | 9,95 €

Relatos terroríficos
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
(18 volúmenes) Rústica | B/N | 5,95 €

Tomie
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
(2 volúmenes) Rústica | B/N | 13,95 €

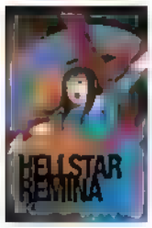
Fragmentos del mal
(Nueva edición próximamente)
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
224 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €

Ángulo muerto: Antología de cómic de terror
Guion: **Junji Ito, varios autores**
Dibujo: **Junji Ito, varios autores**
208 páginas | Rústica | B/N | 14,95 €

Las caprichosas maldiciones de Sōichi
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
(2 volúmenes) | Rústica | B/N | 10,95 €

El muerto enfermo de amor
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
248 páginas | Rústica | B/N | 9,95 €

Hellstar Remina
(Nueva edición próximamente)
Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
296 páginas | Rústica | B/N | 11,95 €



Punzadas de fantasmas
Guion: **Junji Ito, Hirokatsu Kihara**
Dibujo: **Junji Ito**
112 págs. | Rústica | B/N | 4,95 €

Mantente informado de todas nuestras novedades y eventos suscribiéndote a

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

LA REVOLUCIÓN EMPIEZA EN LA COCINA

Portada de *The Kitchen*
Dibujo de **Ming Doyle**

Puede que el barrio de la Cocina del Infierno, Hell's Kitchen, ubicado en el lado oeste de Manhattan, sea en la actualidad un lugar ideal para vivir, pero los cómics, el cine y la TV nos han demostrado en varias ocasiones que no siempre ha sido así. En *The Kitchen*, Ollie Masters, Ming Doyle y Jordie Bellaire presentan una de esas historias, antes de la gentrificación y de los centros comerciales. Una novela gráfica protagonizada por tres mujeres unidas por la tragedia y por el crimen que muy pronto saltará a la gran pantalla. ¡Una de las últimas joyas del sello Vertigo!

de **Rocío Ortiz** y **Paula González**

En 1983, un juez en Palermo exoneró a una mujer acusada de blanqueamiento de capitales porque "las mujeres no tienen autonomía y son demasiado estúpidas para formar parte del complicado mundo de los negocios". Tardarían hasta 1999, año en que se condenaría por primera vez en Italia a una mujer por pertenencia a una organización criminal, en darse cuenta de la importancia real que las mujeres podían llegar a tener en la mafia, un error que parecía basarse en la situación real de las mujeres en estas familias del crimen

Su identidad dependía de su relación y del estatus del hombre de su vida, quien las relegaba al ámbito doméstico –que no era poco teniendo en cuenta el carácter familiar de las mafias–. Su rol se reducía al de hija, esposa y madre. Se encargaban de los hijos y de enseñarles los valores que les llevarían a seguir en el negocio familiar, así como el de la cocina, desde los platos más tradicionales hasta la droga. Una situación que cambiaba en períodos de crisis y sequía de posibles líderes masculinos. Es decir, no se trataba de una emancipación de la mujer, sino de un problema de recursos del propio clan.

La única forma que tenían ellas de ascender dentro de la empresa era mediante lazos familiares, al heredar ese capital social y respeto de los que disponía el líder. Ninguno de los miembros discutiría esta nueva estructura porque, al fin y al cabo, los miembros de los clanes solían compartir, además, lazos biológicos. La fidelidad se lleva en la sangre.

Así pues, la posición de las mujeres en la mafia parece estar encajada en una dicotomía entre la tradición y la modernidad. Pueden ordenar asesinatos, pero no pueden tener amantes, abandonar a sus maridos o llevar maquillaje mientras estos están en la cárcel Independientemente del dinero o el poder que una mujer pueda conseguir dentro de la mafia, su única salida es la muerte

Quizás esta visión nos sorprende si nuestro único referente es *El Padrino*, novela de **Mario Puzo** llevada al cine en una trilogía por **Francis Ford Coppola** en 1972 y que cambió desde entonces la perspectiva que tenía mucha gente -incluso los propios mafiosos- sobre la mafia

También ha afectado a la forma en que imaginamos a las mujeres que se mueven en estos círculos: obsesionadas con el sexo y el dinero, sin capacidad alguna para entender cómo funciona la mafia, o esposas martirizadas que aguantan al lado de su marido en su ascenso al poder, un panorama bastante complicado para la representación femenina, donde no es que no abunden las mujeres capaces de ascender y acumular poder dentro de las familias, es que, directamente, no existen Y, sin embargo, el mismo autor confesó que cuando escribía a Vito Corleone, pensaba en su propia madre: "Cuando el Padrino abría la boca, en mi cabeza escuchaba la voz de mi madre. Oía su sabiduría, su implacabilidad y su amor por su familia y por la vida en sí misma, cualidades que no se valoraban en las mujeres de la época. El coraje y la valentía del Don eran las suyas, su humanidad era por ella".

No sorprenderá a nadie si decimos que Hollywood (y la industria del cine en general) ha sido bastante injusto en su tratamiento de las mujeres, y el género gánster no ha sido una excepción. Ya que el mundo de la mafia es un mundo patriarcal, las mujeres solo tienen relevancia en tanto que son esposas dedicadas a su familia o prostitutas que solo sirven para demostrar que el personaje masculino es un machote. Serán distracciones sin importancia que tienen poco o ningún peso en el argumento. En parte podemos decir que esto se debe a que las películas de este género suelen ambientarse en períodos históricos que no eran particularmente feministas, como la Ley Seca (1920-1933) estadounidense, pero sería pecar de inocentes pensar que esa es la única razón por la que nos encontramos ante esta sequía de personajes femeninos autónomos y em-

Imagen de *The Kitchen*
Dibujo de **Ming Doyle**

poderados. Mientras que es innegable que la representación femenina en las películas de gánsters ha cambiado mucho en los últimos años, tampoco podemos decir que se les haya sacado de los mismos clichés tradicionales que encontramos en las películas del género hasta el momento. Siguen siendo madres o esposas, pero por lo menos tienen algo más de profundidad, como es el caso de **Marion Cotillard** en el papel de Billie Frenchette en *Enemigos públicos* (**Michael Mann**, 2009), a quien ningún director contrataría para que se dedicase a suspirar por las esquinas sin hacer nada, pero que sigue siendo el interés romántico de nuestro protagonista. Y esta falta de variedad no es que se deba a una escasez de mujeres en la mafia con historias dignas de contar, como **Hellen Gillis**, la mujer de **Baby Face Nelson**, que tenía su propio lugar en la lista de enemigos públicos bajo las órdenes de "disparar a matar" y que, a pesar de sobrevivirle más de 50 años, ahora descansa al lado de su marido, o **Arlyne Brickman**, quien trabajó para la mafia como traficante, contable e incluso prestamista y cuyo testimonio (para proteger a su hija) terminó sellando los destinos de algunos de los mafiosos más importantes del momento.

Pero no solo es la ambientación histórica de una película la que influye en su tratamiento de las mujeres, como hemos visto, sino que también contribuye el momento en que la película en sí se está produciendo. Y con esto, volvemos a *El Padrino* y la mítica escena en la que vemos a **Diane Keaton** en el papel de Kay, abandonando el despacho de su marido tras las mentiras de este y observando cómo la puerta se cierra en su cara, dándole a entender que no pertenece al mundo de los negocios que ahora ocupa el papel central en la vida de Michael. Incluso en su rebelión de las imposiciones que la tradición de la mafia le impone, Kay deberá dejar atrás todo lo que tiene, perdiendo incluso a sus propios hijos, un alto precio por su libertad

En 1970, dos años antes del estreno de la película, se celebraba el 50 aniversario de la consecución del voto femenino en Estados Unidos y hubo una marcha en pleno centro de Nueva York en la que 50.000 mujeres conmemoraron este hito, con muchas saliendo de sus trabajos en pleno día para unirse a la manifestación. También ese mismo año se publicó *Sexual Politics*, de **Kate Millet**, un libro crucial en el feminismo de Segunda Ola, y su autora sería la portada de la revista *Time*. En el propio año 1972 saldría el primer número de la revista *Ms*, y un año después se legalizaría el aborto en Estados Unidos con la decisión del Tribunal Supremo en el caso Roe contra Wade.

Imagen de ***The Kitchen***
Dibujo de **Ming Doyle**

Y mientras todo esto ocurría, Don Corleone concertaba matrimonios y asesinatos, y Luca Brasi, el guardaespaldas personal de Vito Corleone, recitaba las palabras "espero que su primer hijo sea un varón" como el mejor cumplido que podía hacerle a su jefe. El contraste es obvio, y no es más que una respuesta al progreso y la revolución que estaban teniendo lugar en ese momento. La tradición recalcitrante y conservadora, con su miedo al cambio, frente a los vientos de cambio y liberación que culminaban años de lucha por los derechos civiles. Una sociedad en la que las mujeres tomaban el control de sus propias vidas y a la vez abrazaban con los brazos abiertos una historia en que la posición de los hombres como sujetos todopoderosos dentro de la familia, de cualquier familia en este caso, ya comenzaba a inspirar nostalgia

Era cuestión de tiempo que el mundo del entretenimiento se diese cuenta de las nuevas historias que se podrían contar si, por una vez, el peso de la historia lo llevaban esas mujeres que venimos mencionando. Aunque ya hemos podido verlo previamente en series como *Mob Wives* (2011), ahora es el turno de los cómics: hablamos de ***The Kitchen***, una miniserie original de Vertigo creada por **Ollie Masters** (***Sensation Comics Featuring Wonder Woman***), **Ming Doyle** (***DC Comics Bombshells***) y **Jordie Bellaire** (***Batman Secret Files***), que será llevada a la gran pantalla por New Line Cinema y se estrenará el día 20 de septiembre en España. Ocho episodios, que ECC recoge en un único tomo, son suficientes para contar una historia que va más allá de esta introducción que hemos presentado: ¿qué ocurre cuando los esposos de esas mujeres que han proba-

Imagen de *The Kitchen*
Dibujo de **Ming Doyle**

do la libertad y el poder vuelven a casa? ¿Realmente hay una vuelta a la normalidad para ellas? Y si es así, ¿qué significa ahora la normalidad?

Raven, Kath y Angie son esposas de la banda de mafiosos más importante de la Hell's Kitchen en la Nueva York de los años setenta Solo ellas pueden y deben mantener el respeto y el estatus de sus maridos cuando estos son encarcelados, pero ¿cómo hacerlo y a qué precio? Es algo que irán descubriendo en este tomo autoconclusivo. Primero, actuarán por imitación a lo que han visto, pero poco a poco se irán adentrando en un mundo donde descubrirán su verdadera personalidad

La primera de ellas es Kath, quien siente que tiene mucho que demostrar y defender, al ser la única madre del grupo y esposa del cabecilla de este. Veremos a través de ella que aprovecharse del capital social de su marido no va a ser tan fácil como creía y tendrá que enfrentarse al machismo que impera en la calle. Será en la búsqueda de este respeto, al principio el de su marido y al final el suyo propio, que su historia pase de la simple supervivencia a una vida para ella y para sus hijos que dependa de sí misma

Su hermana Raven parece a primera vista el estereotipo perfecto de esposa de la mafia, y quizás por eso su camino en la búsqueda de autonomía es el que más nos impresiona. Pasar de la más absoluta ignorancia y sumisión a poder respirar cierta libertad impulsará a Raven a tomar decisiones cada vez más difíciles, hasta que termine encontrándose atrapada en el mismo mundo en el que se suponía que iba a encontrar la liberación. Al fin y al cabo, como ya hemos dicho antes, la única forma de salir de la mafia es la sangre.

Angie, quien parece estar a la sombra de las dos hermanas, es la única cuya infancia no ha estado fuertemente marcada por la presencia de la mafia. Su carácter tímido e inseguro la llevó a buscar matrimonio con la protección que solo los miembros de una organización criminal pueden aportar. Al terminar nuestra historia, Angie encuentra en la violencia una vía de escape para tantos años de servilismo que en cierta forma le otorga la libertad y la seguridad que todas están buscando, pero la lleva a observar el fondo del abismo al que se está enfrentando y decidir cuál es la vida que quiere para sí misma.

Lo que empieza siendo un deber familiar para ellas termina convirtiéndose en una trepidante historia de violencia, traición y drama, porque ¿cuánto tiempo pueden vivir con el nombre de otra persona, bajo la reputación de sus maridos? Por esta premisa apuesta ***The Kitchen***, una historia de luchas de poder envuelta en una espiral viciosa y de difícil salida

Ollie Masters nos presenta a todos los personajes con sus luces y sus sombras, haciendo muy difíciles los juicios morales. Cuando las personas contra las que estás luchando también son tu familia, cada decisión se vuelve crucial. El afán de proteger y cuidar a su familia lleva a Kath y a Raven por un camino lleno de sangre y lágrimas, pero ellas están dispuestas a pagar el precio por el bien de esta. La tensión y el desgaste de su relación son el principal motor de la historia, lo cual es de agradecer

ya que, como hemos dicho, muy pocas veces encontramos en este género protagonistas femeninas, ni siquiera personajes secundarios que sobrevivan más allá de la primera página, y menos aún podemos ver cómo se relacionan entre ellas más allá de la lucha de gatas por ver quién se lleva al protagonista.

Otro elemento a destacar de este cómic son sus recursos narrativos para plasmar el mundo en el que viven nuestras chicas. El primero de ellos es el recurso verbal, mostrado en diálogos o comentarios ácidos en boca de hombres remilgados que perciben cómo el mundo del que siempre habían sido dueños y señores está siendo invadido por estas tres mujeres. Estos momentos los podemos ver o bien como ataque directo a las protagonistas ("Me importa una mierda quién sea tu hombre. No le daré mi dinero a ninguna zorra solo porque ella lo diga") o bien indirecto ("No creo que sea bueno para tu reputación trabajar con una banda de mujeres")

El segundo es el uso del narrador omnisciente. Aparte de mostrar los momentos de evolución del personaje, su mejor uso lo encontramos a la hora de reflejar cómo se conocieron los matrimonios y qué expectativas de vida tenían, lo que nos ahorra *flashbacks* innecesarios y agiliza aún más el relato, dándonos además una oportunidad para reflexionar sobre las decisiones que nuestras protagonistas están tomando y por qué.

Gracias a la clara idea que tiene el guionista de los personajes, Ming Doyle no solo hace un excelente trabajo al caracterizarlos físicamente en el papel, sino que recrea una Nueva York de los años setenta donde la mafia no es solo robos y ajustes de cuentas, sino la droga, la prostitución y una gente de a pie que convive con la sórdida realidad que hace que su barrio funcione.

Para la ambientación, Ollie Masters confiesa que ha revisado muchas grandes películas para captar el ambiente de esta época. Entre ellas, destaca la emblemática *Taxi Driver* (**Martin Scorsese**, 1976), de la cual creemos poder reconocer a Matthew "Sport" Higgins

Quien añade un plus a esto es la colorista Jordie Bellaire, quien con su paleta contrastada en tonos cálidos y fríos acentúa los momentos críticos de la historia. A decir verdad, es un cómic que, a pesar de su temática, tiene mucha luz y se aleja bastante del estilo *noir* tan de la época, pero de alguna forma, el uso de tonos sepia (sobre todo en las escenas de contrabando) es el más acertado por aquello de que el cine siempre ha hecho que nos lo imaginemos así.

Otro fuerte referente para Masters han sido los cómics del sello Vertigo, que fueron su primera influencia, como ***100 balas*** o ***Scalped***, en que la moral es la base de su narrativa, al igual que ocurre en ***The Kitchen***

Parece que por fin se termina la sequía de personajes femeninos fuertes contando sus propias historias en el género gánster, y ***The Kitchen*** va a por todas, no solo en el formato papel, sino en su adaptación a la gran pantalla de la mano de **Andrea Berloff** (guionista de *Straight Outta Compton*) y protagonizada por **Tiffany Haddish** (*Tuca y Bertie*), **Melissa McCarthy** (*¿Podrás perdonarme algún día?*) y **Elisabeth Moss** (*Mad Men*), que parece que viene con ganas de repartir venganza después de *El cuento de la criada*. A pesar de que parece que no nos encontramos ante una adaptación literal del cómic (Kath, Raven y Angie pasan a ser Kathy, Ruby y Claire, respectivamente), parece claro que veremos en *live action* a nuestras protagonistas inmersas en el mundo de la mafia neoyorquina de los años setenta, en plena Hell's Kitchen, donde tendrán que luchar por sobrevivir y conseguir hacerse un lugar en un mundo que las relega a cuidar de sus hijos y esperar a sus maridos con la cena en la mesa, pero por el que tendrán que considerar cuánto están dispuestas a arriesgar. --(RO, PG)

Imagen de ***The Kitchen***
Dibujo de **Ming Doyle**

Es evidente que los héroes no son nada sin villanos. Nos lo han demostrado la literatura, el cine, la vida misma y, por supuesto, los cómics. El Universo DC está plagado de antagonistas de postín que, en ocasiones, han tenido la osadía de reunirse para formar equipos. El primer ejemplo fue la Sociedad de la Injusticia, que debutó en ***All-Star Comics*** núm. 37 (1947) para plantar cara a Green Lantern, Hawkman y los demás miembros de la todopoderosa Sociedad de la Justicia de América. Más adelante, llegarían la Banda de la Injusticia, la Sociedad Secreta de Supervillanos, los Villanos de Flash y, por supuesto, la Legión de la Condena, que está dando mucha guerra en la actual colección mensual ***Liga de la Justicia***. Formada por personajes tan conocidos como el Joker, Cheetah, Brainiac, Gorila Grodd, Sinestro o Manta Negra, tiene un líder que destaca por encima de sus iguales: Lex Luthor. El científico y magnate obsesionado con destruir la figura de Superman tiene un plan, como hemos visto de la mano del guionista **Scott Snyder** y los dibujantes **Jorge Jiménez** y **Jimmy Cheung** Y ahora, con motivo de ***El año del villano***, la cosa empieza a cobrar forma.

El especial ***El año del villano*** supone el punto de partida de una trama río que abarcará varias colecciones, desde la mencionada ***Liga de la Justicia*** hasta la mismísima ***Batman***. A fin de cuentas, quienes estén siguiendo la etapa escrita por **Tom King** sabrán que el Caballero Oscuro está haciendo frente en solitario a una unión de adversarios comandada por Bane, el único que fue capaz de derrotarlo. No obstante, el episodio que estamos a punto de leer, extraído del especial en cuestión, aborda la amenaza de otro villano, en este caso de nuevo cuño, que ya ha perturbado la vida de Superman

La amenaza de Leviatán viene directamente de los hechos de la grapa mensual del Hombre de Acero, concretamente de la parte correspondiente a la serie original ***Action Comics***. El guionista **Brian Michael Bendis** y el dibujante **Steve Epting** nos han contado a lo largo de los últimos meses cómo una siniestra organización, que en principio parecía aquella con que Talia al Ghul atacó Gotham City en ***Batman Inc.*** (al fin y al cabo, se llamaba igual), ha destruido a distintos grupos de villanos, como la secta Kobra, y también ha atentado contra agencias gubernamentales como ARGUS. Las próximas páginas nos muestran un anticipo de la importancia que va a tener Leviatán en un futuro próximo (muy atentos a las próximas entregas de esta revista) con una historia en que Bendis se reencuentra con uno de sus colaboradores habituales, el dibujante **Alex Maleev**, a quien los seguidores de ECC Ediciones recordarán del magnífico episodio inaugural de ***Tierra de Nadie***. No será la última vez que Bendis y Maleev compartan créditos, como veremos muy pronto cuando empiece cierto evento que, una vez más, pondrá patas arriba el Universo DC y afectará a los héroes que tienen una faceta más detectivesca, como Question o los protagonistas de las próximas páginas, esto es, Green Arrow y Batgirl.

de **Fran San Rafael**

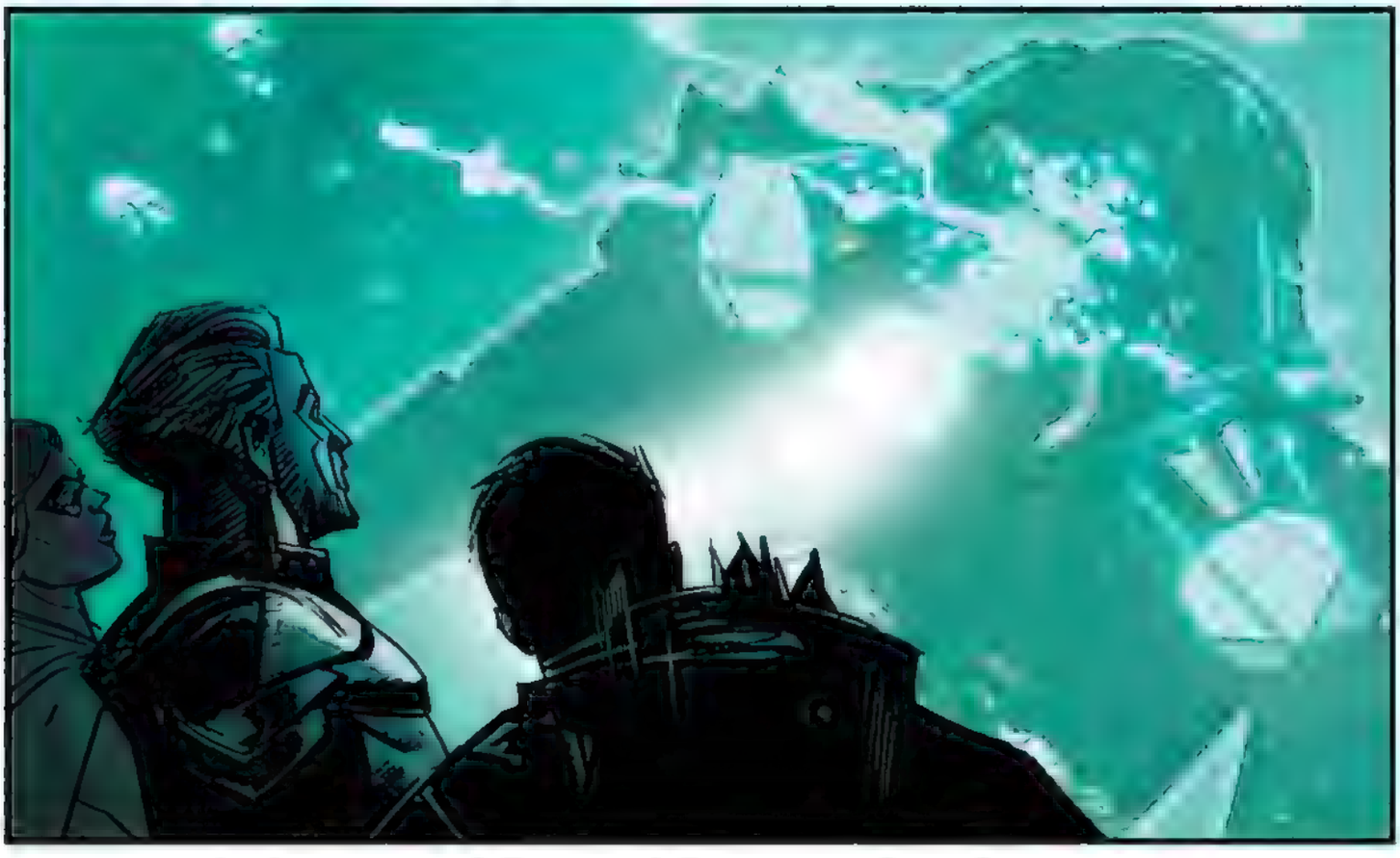
¡QUÉ INOPORTUNOS!
YA SÉ QUE ¡COF! NO ME VAIS A CREER...
...PERO OS... OS...
LEVIATÁN
GUIÓN: BRIAN MICHAEL BENDIS
DIBUJO: ALEX MALEEV
EDITORA ADJUNTA: JESSICA CHEN
EDITORES: MIKE COTTON Y BRIAN CUNNINGHAM
THUNK
...OS ESTÁIS EQUIVOCANDO...
AU.

BATGIRL
AH, NO TE APURES, MERLYN...
...QUE NO ES LA PRIMERA VEZ QUE ME EQUIVOCO.
CREO QUE POR ESO HE VENIDO A SEATTLE.
PORQUE YO ESTABA CONVENCIDO DE QUE TE ÍBAMOS A P.LLAR DESPRE-VENIDO.
EXACTO.
GREEN

¡NO TE LEVANTES!
VOY A PROPONEROS UNA COSA.
SÉ QUE NO VAIS A ACEPTAR, PERO ¿QUERÉIS SUBIR AL HELICÓPTERO CONMIGO PARA QUE NOS MARCHEMOS ECHANDO LECHES COMO SI NOS FUERA LA VIDA EN ELLO?
LO CUAL ES CIERTO. OS LO EXPLICARÉ POR EL CAMINO.
¿QUIERES SOBORNARNOS CON VIAJES GRATIS EN HELICÓPTERO?
¿ADÓNDE? ¿A LAS BERMUDAS?
¡¡NO TENEMOS TIEMPO PARA ESTO!!
ESTÁ MUERTO DE MIEDO.
Y NO ES POR NOSOTROS.
QUÉ INSULTANTE.
A VER, ¿NOS VAS A CONTAR POR QUÉ HUYES?
¡ESTÁ CLARO QUE NO TENÉIS NI IDEA DE LO QUE PASA!
¡ESTAMOS EN PLENA ESCALERA REAL!
¿QUÉ ES UNA ESCALERA REAL?
SUENA OMINOSO Y ANTI-SOCIAL.
LA RESPUESTA A LAS PISTAS QUE ME HAN TRAÍDO AQUÍ.
¿QUIÉN HA EMPEZADO LA ESCALERA? ¿QUIÉN SE ESTÁ CARGANDO A QUIÉN?
VA EN SER.O. APARQUEMOS LAS DIFERENCIAS QUE TENGAMOS ESTA NOCHE Y VAYÁMONOS, PORQUE SI NO...
¿DIFERENCIAS?
¡SE HAN CARGADO A LA LIGA DE ASESINOS!
¡SE NOS ESTÁN CARGANDO A TODOS!
¡ES UNA ESCALERA REAL!
¡ESTÁN CAYENDO TODAS LAS INSTITUCIONES Y ORGANIZACIONES!
TENEMOS QUE IRNOS.

¿SABES QUÉ? ME HAS CONVENCIDO.
PONTE LAS ESPOSAS Y SUBE AL HELICÓPTERO.
¡¡ANDA YA!!
DESPUÉS DE LOS RUMORES QUE ME HAN LLEGADO, VAMOS A HACERTE CASO.

ES TARDE.
HA LLEGADO LEVIATÁN.



¿BARBARA?

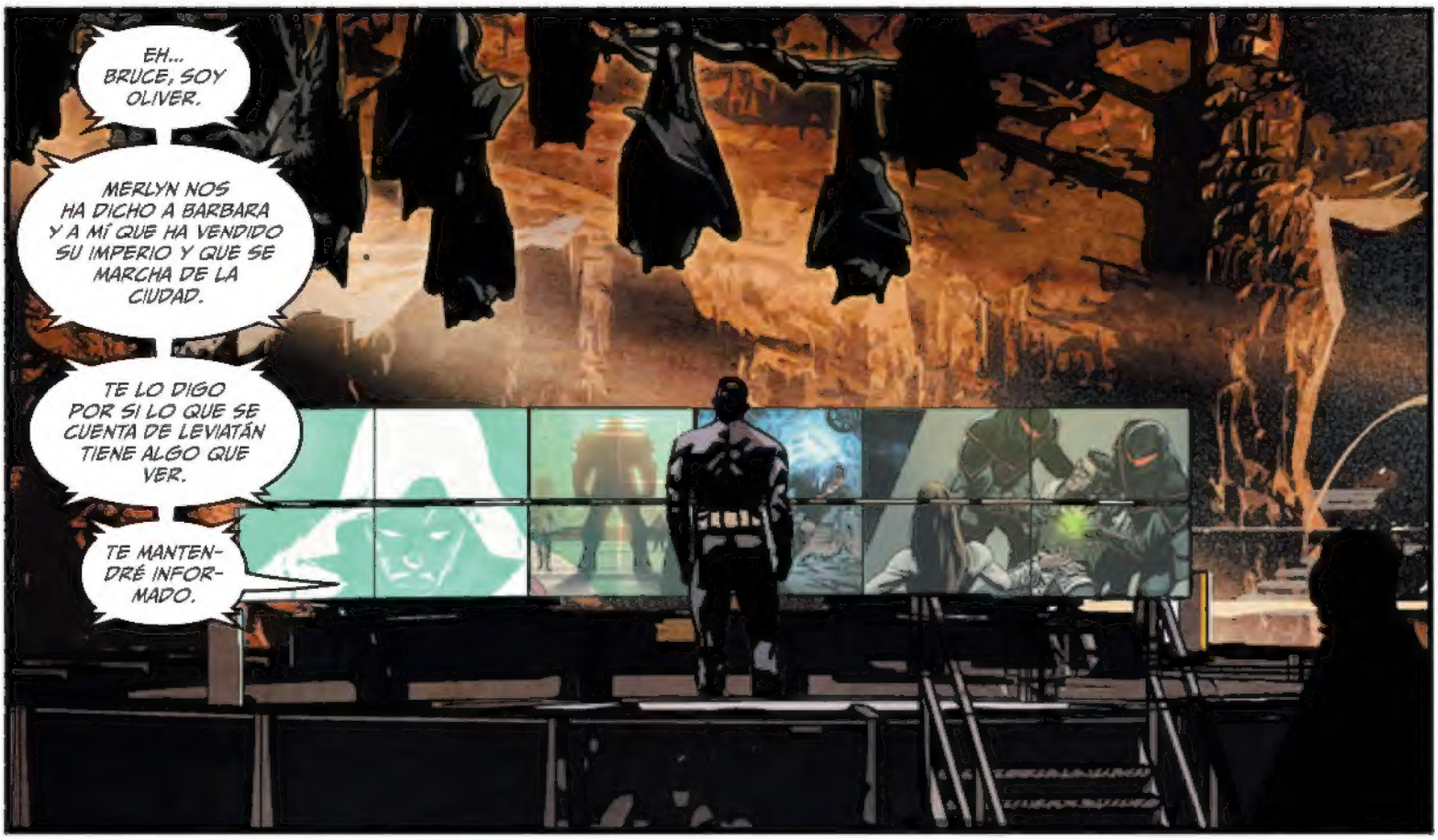
¡IRRR!
¡AGH!
¿QUÉ TENGO EN LA CARA?
ES PARA QUE NO VEAS LA MÍA.
¿DÓNDE ESTÁ GREEN ARROW?
A SALVO.
MENTIRA.
ESTÁIS A SALVO LOS DOS.
NO OS ESTOY ATACANDO, BATGIRL.
ERES UNA GUERRERA NOBLE.
DE LAS MEJORES DE LA HISTORIA.
ERES ORÁCULO.
VOY A HACERTE...
...UNA OFERTA QUE NO VAN A RECIBIR GREEN ARROW NI BATMAN.
SÍ, YA. ¿CÓMO TE LLAMAS?
AÚN NO TENEMOS CONFIANZA.
PERO LA OFERTA...
...ES UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD.
¿PARA QUÉ?

PARA EL MUNDO.
TU VIDA.
Y LO QUE HACES EN ÉL.
¿EH?
¿UNA ESPECIE DE CAMBIO DE IMAGEN?

COMO BATGIRL O COMO ORÁCULO, HAS ESTADO EN EL ESCUADRÓN SUICIDA, LA LIGA DE LA JUSTICIA, BATMAN INC., LA POLICÍA DE GOTHAM, LAS AVES DE PRESA...
...E INCLUSO LOS SIETE SOLDADOS DE LA VICTORIA.
¿POR QUÉ?
PORQUE QUERÍAS CAMBIAR EL MUNDO.
TANTO QUE LO SACRIFICASTE TODO GUSTOSA Y HEROICAMENTE.
PERO DESPUÉS DE TODO ESO, UNA PREGUNTA...
¿...LO LOGRASTE?

ESTE MUNDO NO FUNCIONA.
AHORA LO SABES.
UN MUNDO ENTERO LLENO DE PERSONAS HERMOSAS QUE SE AHOGAN EN UNA CATÁSTROFE MUNDIAL.
PARA QUE ALGUIEN SE BENEFICIE.
LOS SUPERHÉROES SEGUÍS INTENTANDO SALVARLO HACIENDO LO MISMO UNA Y OTRA VEZ.
PERO MIRA A TU ALREDEDOR. NO FUNCIONA.

ASÍ QUE ATIENDE: NO SOMOS ENEMIGOS.
¿POR QUÉ? PORQUE QUEREMOS LO MISMO.
AHORA, TENEMOS QUE SALVAR EL MUNDO.
PERO YA.
TODOS ACTÚAN COMO SI EL MAÑANA ESTUVIERA GARANTIZADO.
NO ES ASÍ.
SI TE UNES A NOSOTROS, TE ENSEÑARÉ CÓMO VAMOS A HACERLO.


EH... BRUCE, SOY OLIVER.
MERLYN NOS HA DICHO A BARBARA Y A MÍ QUE HA VENDIDO SU IMPERIO Y QUE SE MARCHA DE LA CIUDAD.
TE LO DIGO POR SI LO QUE SE CUENTA DE LEVIATÁN TIENE ALGO QUE VER.
TE MANTENDRÉ INFORMADO.

DAMIAN. BIEN. QUIERO QUE TE VAYAS DE VIAJE.
VUELA A SEATTLE. ES POSIBLE QUE GREEN ARROW TENGA...
EH...

¿SABES CUANDO, A VECES, SE TE OCURRE UNA IDEA, ALGUNA TEORÍA DETECTIVESCA, Y NO TE LA QUITAS DE LA CABEZA HASTA QUE LA REFUTAS?
¿Y QUE, HASTA ESE MOMENTO, LA IDEA SE VA HACIENDO CADA VEZ MÁS... REAL?

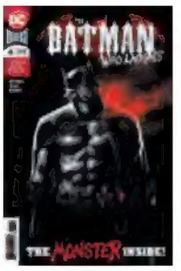
¿DAMIAN?

NECESITO QUE ME AYUDES A DEMOSTRAR QUE ESE NUEVO LEVIATÁN...
...NO ES CAPUCHA ROJA DE GOTHAM...
...TU ANTIGUO SOCIO...
...JASON TODD.
¡Continuará!

Universo DC - Series regulares

Batman núm. 90/35
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,50 €
Batman 68-69 USA
978-84-17960-58-2
Fecha de salida: **3 de septiembre**

El Batman que ríe núm. 5
Guion: **Scott Snyder**
Dibujo: **Jock**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
The Batman who Laughs 4 USA
978-84-17960-71-1
Fecha de salida: **10 de septiembre**



Batman núm. 25 (reedición) (Última número)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
176 págs. | Rústica | Color | 17,50 €
Batman 50-52, *Detective Comics* 50-52 USA
978-84-17960-59-9
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Harley Quinn núm. 34/4
Guion: **Sam Humphries**
Dibujo: **John Timms, Sami Basri**
96 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Harley Quinn 57-60 USA
978-84-18026-11-9
Fecha de salida: **1 de octubre**

Superman núm. 89/10
Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,50 €
Superman 10, *Action Comics* 1010 USA
978-84-17960-97-1
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Liga de la Justicia núm. 92/14
Guion: **Scott Snyder, James Tynion IV**
Dibujo: **Jorge Jiménez, Francis Manapul**
48 págs. | Grapa | Color | 3,50 €
Justice League 21-22 USA
978-84-17960-60-5
Fecha de salida: **3 de septiembre**

El Green Lantern núm. 88/6
Guion: **Grant Morrison**
Dibujo: **Liam Sharp**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
The Green Lantern 6 USA
978-84-17960-98-8
Fecha de salida: **17 de septiembre**

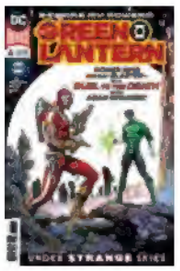
Flash núm. 49/35
Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Scott Kolins**
48 págs. | Grapa | Color | 3,50 €
The Flash 68-69 USA
978-84-17960-72-8
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Las aventuras de los Superhijos núm. 9
Guion: **Peter J. Tomasi**
Dibujo: **Scott Godlewski**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
Adventures of the Super Sons 9 USA
978-84-18026-12-6
Fecha de salida: **1 de octubre**

Héroes en crisis núm. 8
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Mitch Gerads, Travis Moore**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
Heroes in Crisis 8 USA
978-84-17960-61-2
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Wonder Woman núm. 31/17
Guion: **G. Willow Wilson**
Dibujo: **Varios autores**
96 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Wonder Woman 66-69 USA
978-84-18026-10-2
Fecha de salida: **1 de octubre**

Supergirl: Primera Temporada - Los asesinos de Krypton
Guion: **Marc Andreyko, Dan Jurgens**
Dibujo: **Varios autores**
240 págs. | Rústica | Color | 22,50 €
Supergirl 21-30 USA
978-84-17960-85-8
Fecha de salida: **17 de septiembre**



Universo DC - Novelas gráficas

El reloj del Juicio Final núm. 4
Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Gary Frank**
32 págs. | Grapa | Color | 2,95 €
Doomsday Clock 4 USA
978-84-17960-73-5
Fecha de salida: **10 de septiembre**

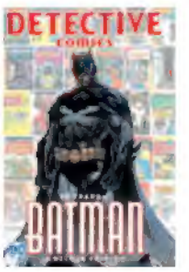
Young Justice núm. 4
Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Patrick Gleason, John Timms**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
Young Justice 4 USA
978-84-17960-74-2
Fecha de salida: **10 de septiembre**

¡Shazam! núm. 2
Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Varios autores**
72 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Shazam! 4-6 USA
978-84-17960-62-9
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Batman: Extremaunción
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
232 págs. | Cartoné | Color | 25 €
Detective Comics 851-852, *Batman* 684-685, *Nightwing* 151-153, *Robin* 183, *Batman and the Outsiders Special* USA
978-84-17960-75-9
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Batman / Houdini: El taller del diablo
Guion: **Howard Chaykin, John Francis Moore**
Dibujo: **Mark Chiarello**
72 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Batman / Houdini: The Devil's Workshop USA
978-84-17960-84-1
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Detective Comics: 80 años de Batman (Edición especial con caja)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
416 págs. | Cartoné | Color | 60 €
Detective Comics 20, 27, 38, 60, 64, 66, 140, 151, 153, 225, 233, 267, 298, 327, 359, 400, 437, 443, 457, 474, 482, 500, 567, 742 USA
978-84-18026-19-5
Fecha de salida: **17 de septiembre**



Detective Comics: 80 años de Batman
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
416 págs. | Cartoné | Color | 39 €
Detective Comics 20, 27, 38, 60, 64, 66, 140, 151, 153, 225, 233, 267, 298, 327, 359, 400, 437, 443, 457, 474, 482, 500, 567, 742 USA
978-84-17960-47-6
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Batman: Especial Detective Comics 1.000
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
168 págs. | Cartoné | Color | 19,95 €
Batman: Detective Comics 1.000 USA
978-84-17960-46-9
Fecha de salida: **17 de septiembre**

La vieja Harley
Guion: **Frank Tieri**
Dibujo: **Inaki Miranda**
128 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Old Lady Harley 1-5 USA
978-84-17960-76-6
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Liga de la Justicia: Intemporales
Guion: **Bryan Hitch**
Dibujo: **Fernando Pasarín, Bryan Hitch**
144 págs. | Cartoné | Color | 17,95 €
Justice League 14-19 USA
978-84-17960-86-5
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Superman: Multiplicidad
Guion: **Peter J. Tomasi, Patrick Gleason**
Dibujo: **Varios autores**
144 págs. | Cartoné | Color | 17,95 €
Superman Annual 1, *Superman* 14-17 USA
978-84-18026-13-3
Fecha de salida: **1 de octubre**

Green Lantern: Sin miedo
Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Varios autores**
168 págs. | Cartoné | Color | 19,95 €
Green Lantern 1-6, *Green Lantern Secret Files* 2005 USA
978-84-17960-87-2
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Convergencia

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
336 págs. | Cartoné | Color | 34 €
Convergence 0-8 USA
978-84-17960-63-6
Fecha de salida: **3 de septiembre**

DC Black Label

Batman: Caballero Blanco

Guion: **Sean Murphy**
Dibujo: **Matt Hollingsworth**
232 págs. | Cartoné | Color | 25 €
Batman: White Knight 1-8 USA
978-84-17960-77-3
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Batman: El último caballero de la Tierra núm. 1

Guion: **Scott Snyder**
Dibujo: **Greg Capullo**
56 págs. | Cartoné | Color | 10,95 €
Batman: Last Knight on Earth Book One USA
978-84-17960-89-6
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Batman: Condenado núm. 3

Guion: **Brian Azzarello**
Dibujo: **Lee Bermejo**
48 págs. | Cartoné | Color | 10,95 €
Batman: Damned 3 USA
978-84-17960-64-3
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Batman: El regreso del Caballero Oscuro

Guion: **Frank Miller**
Dibujo: **Frank Miller**
240 págs. | Cartoné | Color | 25 €
Batman: The Dark Knight Returns 1-4 USA
978-84-17960-42-1
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Superman: Año uno

Guion: **Frank Miller**
Dibujo: **John Romita Jr.**
64 págs. | Cartoné | Color | 12,95 €
Superman: Year One 1 USA
978-84-17960-88-9
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Superman: Hijo rojo

Guion: **Mark Millar**
Dibujo: **Dave Johnson, Kilian Plunkett**
168 págs. | Cartoné | Color | 19,95 €
Superman: Red Son 1-3 USA
978-84-17960-44-5
Fecha de salida: **10 de septiembre**

XP

Flashpoint vol. 3

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
400 págs. | Cartoné | Color | 40 €
Flashpoint: Citizen Cold 2-3, *Flashpoint: Deathstroke and the Curse of the Ravager* 1-3, *Flashpoint* 1-3, *Flashpoint: The Outsider* 2, *Flashpoint: Batman Knight of Vengeance* 1-3, *Flashpoint: Lois Lane and the Resistance* 2, *Booster Gold* 44-46 USA
978-84-17722-83-8
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Autor

Nick Cave: Mercy on me (Segunda edición)

Guion: **Reinhard Kleist**
Dibujo: **Reinhard Kleist**
336 págs. | Cartoné | B/N | 30 €
Nick Cave: Mercy on me USA
978-84-17960-69-8
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Ken Parker núm. 27

Guion: **Giancarlo Berardi**
Dibujo: **Giorgio Trevisan, Ivo Milazzo**
200 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Ken Parker: I pionieri, Ken Parker: Boston ITA
978-84-17960-70-4
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Vertigo

Biblioteca Grant Morrison - Kid Eternity

Guion: **Grant Morrison**
Dibujo: **Duncan Fegredo**
168 págs. | Cartoné | Color | 19,95 €
Kid Eternity 1-3 USA
978-84-17960-79-7
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Y, el último hombre núm. 5 (Edición cartoné)

Guion: **Brian K. Vaughan**
Dibujo: **Pia Guerra, Goran Sudžuka**
328 págs. | Cartoné | Color | 34 €
Y, The Last Man 49-60 USA
978-84-17960-65-0
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Manga

Indigno de ser humano núm. 1

Guion: **Junji Ito, Osamu Dazai**
Dibujo: **Junji Ito**
216 págs. | Rústica | B/N | 15,95 €
Ningen Shikaku 1 JAP
978-84-17960-95-7
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Compendio de la verdadera historia universal

Guion: **Shintaro Kago**
Dibujo: **Shintaro Kago**
168 págs. | Flexibook | B/N | 15,95 €
Shinsetsu Sekaishi Taizen JAP
978-84-17960-96-4
Fecha de salida: **1 de octubre**

La tierra de las gemas núm. 1

Guion: **Haruko Ichikawa**
Dibujo: **Haruko Ichikawa**
196 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Houseki no kuni 1 JAP
978-84-17960-93-3
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Qué difícil es el amor para un otaku núm. 2 (Segunda edición)

Guion: **Fujita**
Dibujo: **Fujita**
128 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Wotaku ni koi wa muzukashii 2 JAP
978-84-17960-96-4
Fecha de salida: **1 de octubre**

Kakegurui Twin núm. 6

Guion: **Homura Kawamoto**
Dibujo: **Kei Suiki**
240 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Kakegurui Twin 6 JAP
978-84-17908-18-8
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Perfect World núm. 6

Guion: **Rie Aruga**
Dibujo: **Rie Aruga**
168 págs. | Rústica | B/N | 6,95 €
Perfect World 6 JAP
978-84-17960-83-4
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Hasta que la muerte nos separe núm. 8

Guion: **Hiroshi Takashige**
Dibujo: **Double S**
420 págs. | Rústica | B/N | 14,95 €
Shi ga Futari wo wakatsu made 8 JAP
978-84-17960-82-7
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Inspector Kurokōchi núm. 21

Guion: **Richard Wao (Takashi Nagasaki)**
Dibujo: **Kōji Kōno**
192 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Kurokouchi 21 JAP
978-84-17960-94-0
Fecha de salida: **1 de octubre**

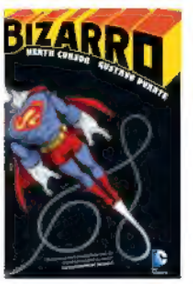
Fragmentos del mal

Guion: **Junji Ito**
Dibujo: **Junji Ito**
224 págs. | Flexibook | B/N | 17,95 €
Ma no Kakera JAP
978-84-17960-68-1
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Kodomo

Bizarro

Guion: **Heath Corson**
Dibujo: **Gustavo Duarte**
144 págs. | Rústica | Color | 14,95 €
Bizarro 1-6, *DC Sneak Peek: Bizarro* 1 USA
978-84-17960-92-6
Fecha de salida: **17 de septiembre**



Batman es de confianza

Guion: **Christopher Harbo**
Dibujo: **Otis Frampton**
24 págs. | Grapa | Color | 3,95 €
Batman is Trustworthy USA
978-84-17960-81-0
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Sonic The Hedgehog núm. 5

Guion: **Ian Flynn**
Dibujo: **Tracy Yardley**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
Sonic The Hedhegog 5 USA
978-84-18026-14-0
Fecha de salida: **1 de octubre**

Billy Batson y la magia de ¡Shazam! núm. 8

Guion: **Art Baltazar, Franco**
Dibujo: **Mike Norton**
48 págs. | Grapa | Color | 3,50 €
Billy Batson and the Magic of Shazam! 15-16 USA
978-84-17960-91-9
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Teen Titans Go! núm. 4: Salvar la cita

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
72 págs. | Rústica | Color | 5,95 €
Teen Titans Go! 10-12 USA
978-84-18026-15-7
Fecha de salida: **1 de octubre**

Teen Titans Go! núm. 31

Guion: **Matthew K. Manning, Dennis Fridolfs**
Dibujo: **Agnes Garbowska, Derek Fridolfs**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
Teen Titans Go! 31 USA
978-84-17960-66-7
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Las aventuras de Batman núm. 9

Guion: **Kelley Puckett**
Dibujo: **Mike Parobeck**
24 págs. | Grapa | Color | 2,25 €
The Batman Adventures 9 USA
978-84-17960-80-3
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Coleccionables

Batman, la leyenda núm. 18: Presa

136 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Batman, la leyenda núm. 19: Vigilancia nocturna

184 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Batman, la leyenda núm. 20: Orca

168 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **1 de octubre**

Colección Novelas Gráficas núm. 90: ¡El ataque de las amazonas! (Parte 1)

192 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Colección Novelas Gráficas núm. 91: ¡El ataque de las amazonas! (Parte 2)

176 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Colección Novelas Gráficas núm. 92: Batman y los Outsiders: La crisálida

144 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **1 de octubre**

Colección Vertigo núm. 27: Predicador 5

144 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **3 de septiembre**

Colección Vertigo núm. 28: Y, el último hombre 5

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **17 de septiembre**

Colección Vertigo núm. 29: Fábulas 9

136 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **1 de octubre**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 69: Batman: Tiene derecho a guardar silencio

152 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 70: Batman: Superman: Condenado 2

144 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **1 de octubre**

Assassin's Creed: La colección oficial - Fascículo 28

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **10 de septiembre**

Assassin's Creed: La colección oficial - Fascículo 29

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **1 de octubre**